



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

NOVEMBER 11/2014



FAR CRY 4

Das beste Open World-Spiel 2014?

1&1 DSL INTERNET UND TELEFON 19,99 ab €/Monat*

Sparpreis für 24 Monate,
danach 24,99 €/Monat.



BIS ZU 100,- €

WECHSLER-BONUS*

VDSL 100.000 kBit/s

VDSL jetzt noch schneller! Surfen Sie in den ersten Ausbaugebieten mit bis zu 100.000 kBit/s – supereünstig ab 34,99 €/Monat!*



☎ 02602/9690



1und1.de

* 1&1 Surf-Flat 6.000 für 24 Monate 19,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. Telefonie (Privatkunden): für 2,9 ct/Min. ins dt. Festnetz oder immer kostenlos für 5,- €/Monat mehr mit der 1&1 Telefon-Flat. 1&1 DSL ist in den meisten Anschlussbereichen verfügbar. 1&1 Doppel-Flat 100.000 für 24 Monate 34,99 €/Monat, danach 44,99 €/Monat. Inklusive Telefon-Flat. In den ersten Ausbaugebieten verfügbar. Für beide Angebote gilt: Inklusive Internet-Flat, 1&1 HomeServer für 0,- € (Versand 9,60 €), 24 Monate Vertragslaufzeit. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

DVD XL-Inhalt 11/2014

PROGRAMME / DATEN VIDEOS

VOLLVERSION

Anno 1701

HD-PREVIEW

Star Citizen

Battleborn

Elite: Dangerous

Total War: Attila

World of Warcraft: Warlords of Draenor

HD-TESTS

Alien: Isolation

Borderlands: The Pre-Sequel

Civilization: Beyond Earth

Early-Access-Check

Mittelerde: Mordors Schatten

Planetary Annihilation

Styx: Master of Shadows

Test-Check

The Vanishing of Ethan Carter

Wasteland 2

HD-SPECIALS

FIFA 15 Multiplayer-Duell

GameStar TV: Die Ubisoft-Formel

Path of Exile Kontrollbesuch

Rückblick 11/2004

Windows 10: Die neuen Funktionen

PROGRAMME

GameStar Sparberater:

Mit unserer kostenlosen

Browsererweiterung finden Sie immer die besten Preise für Spiele und Hardware – egal, womit Sie surfen.



VOLLVERSION

Anno 1701

Die kalte Jahreszeit steht vor der Tür, doch mit unserer Vollversion entkommen Sie dem nasskalten europäischen Winter und gründen ihr eigenes Inselreich. Anno 1701 vereint die Stärken seiner Vorgänger und bietet erstmals hübsche 3D-Grafik. Nicht ohne Grund gilt 1701 als eines der besten Aufbaustrategiespiele überhaupt.

DVD-Inhalt 11/2014

TOPSPIEL

Star Citizen

DER HANGAR & DIE SCHIFFE




DIE RENNEN



DIE RAUMSCHLACHTEN

Chris Roberts' gigantisches Weltraumspektakel macht weiter fleißig Fortschritte, und Michael Graf zwingt sich in den Pilotensitz, um Ihnen in drei umfangreichen Videos alle neuen Features zu zeigen.



PREVIEW-VIDEO

ELITE: DANGEROUS Kann das neue Elite dem großen Konkurrenten Star Citizen tatsächlich Paroli bieten?



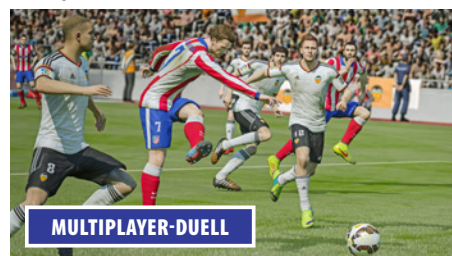
SPECIAL

GAMESTAR TV: DIE UBISOFT-FORMEL Spieldesign nach Schema F. Jochen Gebauer spricht über Vor- und Nachteile.



TEST-VIDEO

CIVILIZATION: BEYOND EARTH Ist das neue Civ ein echter Nachfolger oder doch eher ein Addon? Michael Graf verrät es Ihnen.



MULTIPLAYER-DUELL

FIFA 15 Die Wahrheit liegt aufm Platz: Deshalb zeigen wir die Stärken des neuen FIFA in einem Multiplayer-Match.

VIDEOS

TOPSPIEL

Star Citizen

Die Rennen

Der Hangar & die Schiffe

Die Raumschlachten

PREVIEWS

Battleborn

Elite: Dangerous

Total War: Attila

World of Warcraft:

Warlords of Draenor

TESTS

Alien: Isolation

Borderlands: The Pre-Sequel

Civilization: Beyond Earth

Early-Access-Check

Mittelerde: Mordors Schatten

Planetary Annihilation

Styx: Master of Shadows

Test-Check

The Vanishing of Ethan Carter

Wasteland 2

SPECIALS

FIFA 15 Multiplayer-Duell

GameStar TV: Die Ubisoft-Formel

Rückblick 11/2004

Windows 10: Die neuen Funktionen

GAME ADVANCED. GEFORCE GTX.

Die überarbeiteten GameStar-PCs und -Notebooks mit neuer GeForce GTX-Grafik sind bereit für den heißen Spieleherbst 2014 und alles, was danach kommt. Jetzt aufrüsten und durchstarten.

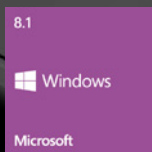
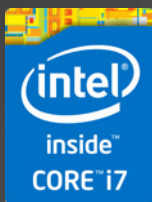
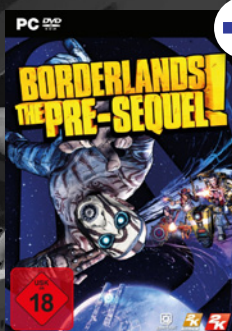
ÜBERTRIEBEN SCHNELL

- ★ Intel Core i7 4790K mit 4x 4,0 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 980 4,0 GB **NEU**
- ★ 16,0 GB RAM & MSI Z97-G43
- ★ 500 GB Samsung SSD 840 Evo
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

★ GameStar PC XTREME

Mit bis zu 4,4 GHz schnellem Intel Core i7 4790K, riesigen 16,0 GByte Arbeitsspeicher und der High-End-Grafikkarte Nvidia GeForce GTX 980 mit 4,0 GByte ist der One GameStar-PC Xtreme jeder noch so anspruchsvollen Aufgabe gewachsen. Von der mit 500 GByte fast schon übertrieben großen Samsung-SSD starten Windows 8 und alle ihre Lieblingsspiele rasend schnell, zudem gibt's einen DVD-Brenner und eine 1.000-GByte-Festplatte.

nur **€ 1799,-**



★ GameStar PC XL

- ★ Intel Core i7 4790 mit 4x 3,6 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 970 4,0 GB **NEU**
- ★ 16,0 GB RAM & 250 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **€ 1299,-**



★ GameStar PC ULTRA

- ★ Intel Core i7 4790K mit 4x 4,0 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 970 4,0 GB **NEU**
- ★ 16,0 GB RAM & 500 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **€ 1499,-**



★ GameStar NOTEBOOK PRO 17

- ★ Intel Core i7 4710MQ mit 4x 2,5 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 970M 6,0 GB **NEU**
- ★ 8,0 GB RAM & 120 GB SSD **NEU**
- ★ 500 GB HDD & Blu-ray-Combo

nur **€ 1499,-**



★ GameStar NOTEBOOK ULTRA 17

- ★ Intel Core i7 4710MQ mit 4x 2,5 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 980M 8,0 GB **NEU**
- ★ 16,0 GB RAM & 250 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & Blu-ray-Combo **NEU**

nur **€ 1999,-**

Mehr GameStar-PCs und -Notebooks versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

* Gutschein für Download-Vollversion. Online-Benutzerkonto erforderlich. Aktionsangebot nur solange Vorrat reicht. Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt.

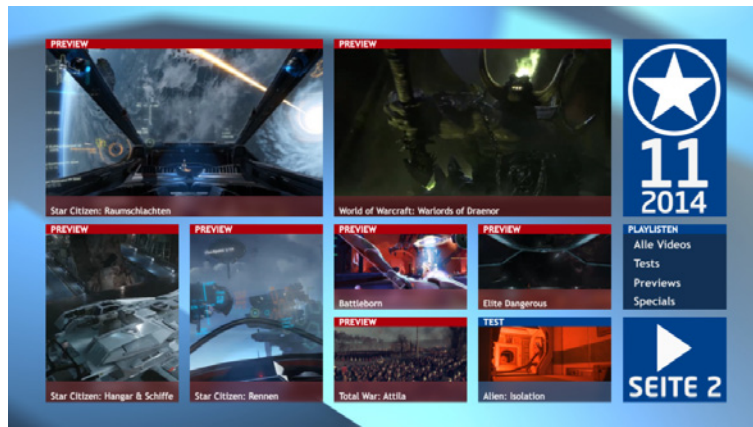




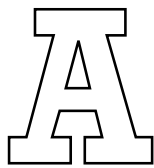
Jochen Gebauer, Chefredakteur

Editorial

Gute Artikel verdienen ein gutes Papier.



Mit dieser Ausgabe stellen wir das DVD-Menü auf eine moderne Videowall um.



Als kleiner Junge habe ich zum Entsetzen meiner Eltern gerne im Altpapier gewühlt. Auf dem Festplatz in meiner Heimatstadt standen zwei große blaue Zeitungscontainer, ihr Einwurf war gerade breit genug für den neugierigen Arm eines Achtjähri-

gen. Bis heute bin ich erstaunt, was die Menschen damals weggeworfen haben – und wahrscheinlich immer noch wegwerfen. Ich habe Asterix- und Lucky Luke-Sammlungen aus dem Container gefischt, Perry Rhodan-Hefte und John Sinclair-Sammelbände, meinen ersten Stephen King-Roman (erzählen Sie das aber bitte nicht mit meinen Eltern) und stapelweise Telefonbücher, von denen ich aus einem mir längst unerfindlichen Grund annahm, sie seien wahnsinnig wertvoll. Wahrscheinlich weil sie so dick waren. Für einen Achtjährigen mit überschaubaren Taschengeld-Ressourcen war der Zeitungscontainer eine Truhe voller Wunder – und eine kostenlose noch dazu. Manchmal saßen mein bester Freund Michael und ich einen ganzen Nachmittag auf dem Container, redeten über die Schule, Fußball und das A-Team und inspizierten die angelieferte »Neuware«. Das war effektiver, als die Schätze später mühsam mit einem Stock bergen zu müssen, falls die Stadt den Container gerade geleert hatte. Oh, diese vermaledeite Stadt!

Vielleicht verbinde ich deshalb so wunderbare Erinnerungen an den eigentümlichen Geruch von Papier, an das gedruckte Wort. Und vielleicht bin ich deshalb ein bisschen stolz, dass wir mit dieser GameStar-Ausgabe die Papierqualität erheblich verbessern. Ein guter Artikel, eine gute Geschichte, das sind keine Wegwerfprodukte, kein Fast Food, dessen Überreste man entsorgt wie das benutzte Tablett bei McDonald's. Nennen Sie mich altmodisch, aber davon bin ich fest überzeugt. Indes: Qualitativ hochwertiges Papier hat seinen Preis, und deshalb verzichten wir ab sofort auf das gedruckte Coverpack. Sammler der XL-DVDs finden es stattdessen zum Ausdrucken auf der DVD. Wir haben uns diese Entscheidung nicht leicht gemacht. Aber 132 hochwertige Seiten

schlagen ein einzelnes Coverpack. Auch davon bin ich fest überzeugt. Gleichzeitig übrigens haben wir das alte DVD-Menü komplett überarbeitet und durch eine moderne »Videowall« ersetzt.

Bevor ich Ihnen in guter GameStar-Tradition viel Spaß beim Lesen und Spielen wünsche, gestatten Sie mir bitte noch eine persönliche Anmerkung: Ich werde GameStar mit dieser Ausgabe verlassen, die Position des Chefredakteurs übernimmt ab sofort Heiko Klinge. Wenn meine letzte Amtshandlung also darin besteht, Sie, liebe Leser, darum zu bitten, Heiko und seinem gesamten Team weiterhin die Stange zu halten, dann geschieht das in der aufrichtigen Gewissheit, dass GameStar bei Heiko – und bei Micha und Petra und Sebastian und Dimi und Johannes und all den anderen, die an einem tollen Heft arbeiten – in leidenschaftlichen Händen ist.

Macht's gut, Leute. Ich bin sicher, wir lesen uns wieder.

Jochen Gebauer



Heiko Klinge übernimmt ab sofort die Position des GameStar-Chefredakteurs.

Inhalt

Far Cry 4

12 Doch nur Far Cry 3 im neuen Szenario? Wir haben Far Cry 4 stundenlang gespielt und sind von den sinnvollen Neuerungen überzeugt. Aber: Wie gut werden Handlung und Figuren?

Die Ubisoft-Formel

22 »Ubisoft-Spiele sind doch alle gleich!« Stimmt das? Und was sagt Ubisoft?

Aquanox: Deep Descend

28 Aufgetaucht: Alles über das neue Aquanox und seine legendären Vorgänger.

Titelstory

- 12** Far Cry 4
- 16** Der Koop-Modus
- 17** Im Vergleich: Far Cry 3 vs. Far Cry 4
- 20** Die Welt von Far Cry 4
- 22** Hintergrund: Die Ubisoft-Formel

Aktuell

- 8** Assassin's Creed: Unity
- 9** Die Sims 4
- 9** Total War: Attila
- 10** The Magic Circle
- 10** The Black Glove
- 10** The Flame in the Flood
- 11** Spacebase DF-9
- 11** Steam führt Kuratoren ein
- 11** Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes

Previews

- 27** Termin-Update
- 28** Aquanox
- 34** Dragon Age: Inquisition

Tests

- 38** Das Team
- 40** Hitlisten / So testen wir
- 42** Civilization: Beyond Earth
- 50** Borderlands: The Pre-Sequel
- 54** The Evil Within
- 58** Ryse: Son of Rome
- 60** FIFA 15
- 64** Stronghold Crusader 2
- 68** Alien: Isolation
- 72** Mittel Erde: Mordors Schatten
- 78** The Vanishing of Ethan Carter
- 80** Transocean: The Shipping Company
- 82** Styx: Master of Shadows
- 84** Legend of Grimrock 2
- 86** Gabriel Knight: Sins of the Fathers
- 91** **Early Access**
- 91** Road Redemption
- 92** The Book of Unwritten Tales 2
- 93** The Masterplan



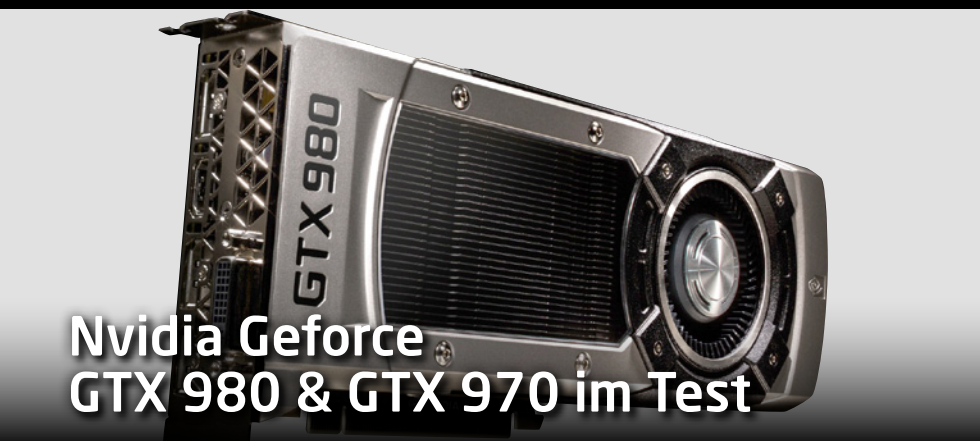
The Evil Within

54 Der Resident Evil-Erfinder beweist: Er kann immer noch Horror.



Wie man Ziegen vergoldet

98 Trash-Spiele wie der Goat Simulator verkaufen sich millionenfach. Aber warum?



Nvidia GeForce GTX 980 & GTX 970 im Test

110 Dank Maxwell-Architektur liefern Nvidias neue Karten brachiale Leistung bei akzeptablem Stromverbrauch. Alle wichtigen Infos im großen Test.



Civilization: Beyond Earth

44 Civilization fliegt ins Weltall, erreicht dabei aber nicht ganz die Klasse von Teil 5.

Magazin

- 94** Leserbrief
- 96** Verlosung
- 98** Report: Wie man Ziegen vergoldet
- 106** Hall of Fame: Warcraft 3

Hardware

- 108** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 110** Nvidia GeForce GTX 980 & GTX 970 im Test
- TEST DES MONATS**
- 122** Oculus Rift Development Kit 2
- SERVICE**
- 126** Einkaufsführer

Rubriken

- 3** DVD-Inhalt
- 5** Editorial
- 129** Die Vorletzte
- 130** Impressum / Vorschau

Spiele in dieser Ausgabe

Alien: Isolation	Test.....	68	Ryse: Son of Rome.....	Test.....	58
Aquanox	Preview	28	Spacebase DF-9	News	11
Assassin's Creed: Unity	News	8	Stronghold Crusader 2	Test.....	64
Borderlands: The Pre-Sequel	Test.....	50	Styx: Master of Shadows	Test.....	82
Civilization: Beyond Earth	Test.....	42	The Black Glove	News	10
Die Sims 4	News	9	The Book of		
Dragon Age: Inquisition.....	Preview	34	Unwritten Tales 2	Early Access	92
Far Cry 4	Preview	12	The Evil Within	Test.....	54
FIFA 15	Test.....	60	The Flame in the Flood	News	10
Gabriel Knight:			The Magic Circle	News	10
Sins of the Fathers.....	Test.....	86	The Masterplan	Early Access	93
Legend of Grimrock 2	Test.....	84	The Vanishing of		
Metal Gear Solid 5:			Ethan Carter	Test.....	78
Ground Zeroes.....	News	11	Total War: Attila	News	9
Mittelerde:			Transocean:		
Mordors Schatten	Test.....	72	The Shipping Company.....	Test.....	80
Road Redemption	Early Access	91	Warcraft 3	Hall of Fame	106

Spiele & Szene

News

Assassin's Creed Unity



In der eins zu eins nachgebauten Kathedrale von Nötre Dame findet unsere erste Mission statt.

Entwickler: Ubisoft Montreal **Publisher:** Ubisoft **Termin:** 13.11.2015

Beim Anspieltermin von Assassin's Creed Unity in Paris wird uns eines sofort klar: Die Revolution ist dreckig und laut. Mit Hauptcharakter Arno schieben wir uns durch protestierende Menschenmassen, die, getrieben von Hunger und Verzweiflung, jeden aufknüpfen, der die neue Ordnung nicht unterstützt. Unauffällig schleichen wir uns an Wachen vorbei und tauchen aus dem Revolutionschaos in die kühle Dunkelheit einer stillen Kathedrale. So weit, so gut. Dass die Entwickler von Ubisoft eine tolle Atmosphäre schaffen können, wissen wir ja. Aber was hat sich im Vergleich zum Vorgänger getan? Wie viel Spielraum haben wir zum Beispiel bei unseren Missionen? In Unity spüren wir wieder festen Boden unter den Füßen, das Spiel fühlt sich eher an wie ein Brotherhood als ein Black Flag. Mit ein paar erheblichen Unterschieden versteht sich. Zum einen können wir jetzt auf Knopfdruck immer und überall schleichen und nicht nur in dafür vorgesehenen Arealen. Das hilft vor allem der Immersion, denn mit stolzeschwellter Brust mitten in eine verbotene Zone zu spazieren, mutete dann doch immer ein bisschen seltsam an. Auch die früher höflich wartenden Gegner haben anscheinend dazugelernt und greifen nun im Team an. Zwar sind drei- oder vierköpfige Gegnergruppen mit ein bisschen Ausweichen und Parieren immer noch problemlos machbar, kopflos in eine größere Gegnergruppe zu springen, endet aber, vor allem durch die Abschaffung des übermächtigen Kontermans, meist mit unserem Ableben. Auch schön: Dank der Möglichkeit, uns per Knopfdruck zielgerichtet nach oben oder unten zu bewegen, fühlen wir uns nun ein bisschen weniger wie ein Krebs an einer Hauswand.

Das Missionsdesign ist ebenfalls flexibler geworden. Die Nebenaufgaben bestehen natürlich immer noch aus den gleichen Boten-

gängen, die schon Altair, Ezio oder Edward erledigen durften. Die großen Aufträge bieten uns jetzt allerdings eindeutig mehr Handlungsspielraum als zuvor. Klauen wir den Schlüssel für die Kathedrale oder schleichen wir uns durch ein Fenster rein? Warten wir, bis unser Opfer im Beichtstuhl sitzt oder stürzen wir uns zwischen den Kirchenbänken auf ihn? Wie wir vorgehen, hängt vor allem von unseren Fähigkeiten ab. Die müssen wir jetzt nämlich einzeln freischalten. In weiten Teilen ergibt das ja auch Sinn, schließlich sind wir nicht von jetzt auf gleich in der Lage, einen Säbel zu schwingen oder ein Schloss zu knacken. Aber dass wir auch lernen müssen, zur Ablenkung mit Geld um uns zu werfen, ist dann schon ein bisschen albern. Neben dem Fähigkeitenbaum gibt es noch eine weitere erfreuliche Neuerung: der Mehrspielermodus. In zwei unterschiedlichen Versionen können wir dort entweder Teile der Story erleben oder sogenannte Heist-Missionen durchführen, quasi Payday mit Armklinge statt Gewehr. Während ein Mitspieler die Umgebung nach Feinden absucht, knackt der zweite ein Schloss und verschwindet mit der Beute in dem Chaos, das ein dritter mit seinen Giftpfeilen angerichtet hat. Dadurch, dass unsere Gegner immer dort nach uns suchen, wo sie uns zuletzt gesehen haben, können wir ihnen auch wunderbar Fallen stellen. Die Missionen sind jeweils für eine bestimmte Spieleranzahl gedacht, mit einem entsprechenden Schwierigkeitsgrad. So ist ein Zwei-Personen-Heist zu viert ein Zuckerschlecken, während man zu zweit an einem Vierer-Raubzug ganz schön zu knabbern haben soll. Insgesamt hatten wir beim Anspieltermin vor allen Dingen eines: jede Menge Spaß! Dass Unity die Reihe nicht völlig neu erfinden würde, war klar, aber wenn die Verbesserungen im Level- und Missionsdesign und das Gefühl von Entscheidungsfreiheit genauso, wie von uns erlebt, auch für den Rest des Spiels gelten, freuen wir uns schon, im November wieder unsere Kapuze aufzusetzen und den Tempel den Kampf anzusagen. **AK**

Assassin's Creed: Rogue



Kurz vor Redaktionsschluss hat Ubisoft auch Assassin's Creed: Rogue offiziell für den PC angekündigt. Es soll Anfang 2015 erscheinen.

Total War **Attila**

Entwickler: The Creative Assembly Publisher: Koch Media Termin: 2015

Der britische Entwickler der Total War-Reihe wagt keine Experimente und veröffentlicht im kommenden Jahr nicht etwa das von manchen Beobachtern erhoffte Warhammer-Total War, sondern eine Erweiterung von Rome 2, die auch ohne das Hauptspiel lauffähig ist. Wie der Name schon verrät, macht Total War mit Attila eine kleine Zeitreise und lässt uns miterleben, wie das römische Reich im Streit zerbricht und im Osten kriegslustige Barbaren aufmarschieren. Doch wer glaubt, dass er selbst die Hunnen lenken und als Attila die Römer in die Zange nehmen kann, der irrt leider. Auch wenn einige nichtrömische Völker auf der nach Osten erweiterten Kampagnenkarte von Rome 2 spielbar sind – die Hunnen gehören nicht dazu. Attila dient also als unaufhaltsame Bedrohung, die es letztendlich abzuwehren gilt. Damit das spannend bleibt, versprechen die Entwickler ein aufgebohrtes Politiksystem, schließlich herrscht Chaos im römischen Reich und echte Großmächte gibt es keine mehr. Obendrein werden Forschung, Personalverwaltung und die gesamte Benutzeroberfläche für Attila runderneuert. Und auch eine neue Taktik können wir nutzen: Eroberte Siedlungen lassen sich nun kurzerhand dem Feuer preisgeben – mit dem Vorteil, dass derart verwüstete Städte so schnell nicht vom Feind zurückerobert werden können. Im Rahmen einer Proberunde beim Entwickler konnten wir uns bereits ein Bild von den Echtzeitschlachten machen. Die spielen sich sehr vertraut, jedoch fallen vielerorts schlaue Neuerungen auf. So wirken Städte klarer definiert als in Rome 2, die Dauer von Belagerungen hat Einfluss auf Verteidigungsanlagen, wir können Barrikaden



Mit den neuen Barrikaden wehren wir im Demolevel erfolgreich eine Übermacht sächsischer Barbaren ab.

errichten, um Gegner zu bremsen, und erschöpfte Einheiten sind nun bereits nach wenigen Sekunden Pause wieder kampfbereit. Das funktioniert ordentlich, wirkt aber wenig revolutionär. Doch wenn es der Erweiterung gelingt, die immer noch vorhandenen Probleme von Rome 2 zu beheben, dann wäre das bereits ein sehr guter Schritt für die Spielereihe. **SST**

Gratis-DLCs für **Die Sims 4**

Entwickler: Maxis Publisher: Electronic Arts Termin: 4.9.2014

Moment mal, EA verschenkt Zusatzinhalte? Machen dann auch Verbrecher Jagd auf Polizisten, und Löwen grasen friedlich auf der Weide? Der oft kritisierte Publisher scheint auf Schmusekurs zu segeln und will die Spieler von Die Sims 4 in den kommenden Wochen und Monaten mit kostenlosen Zusatzinhalten für die Lebenssimulation beliefern. Bis Weihnachten sollen regelmäßig neue Features eingespielt werden, so steigen um Halloween verstorbene Sims aus ihren Gräbern und lassen sich in ihrer Geisterform sogar in ihre Familien wiedereingliedern. Die Tatsache, dass die Untoten geradezu zwanghaft Spuk verbreiten und gleichzeitig eigene Karrieren und Beziehungen verfolgen, verspricht ulkige Situationen. Später soll es dann sogar noch mehr Berufswege geben und obendrein kehren auch die Pools zurück – inklusive der Möglichkeit, heimtückisch die Einstiegsleiter zu entfernen und sie zur fiesen Mordwaffe zu machen. Viele Kritiker befürchteten ja, dass all die im Spiel vermissten Features später als Bezahl-DLC auftauchen würden. Wir freuen uns also über die Gratisdreingaben und behalten die Entwicklung des Spiels weiterhin im Auge. Wer weiß? Vielleicht werden in einer der nächsten Ausgaben ein Kontrollbesuch und sogar eine Werstungsänderung fällig! **SST**



Wie fortschrittlich! Die Geister verstorbener Sims werden anstandslos in den normalen Alltag eingegliedert.

Zukunft? Gestalten!

Für eine Zukunftsvorsorge,
die so individuell ist wie Sie.



**Beraten
lassen und
gewinnen!**

**Jeder Mensch hat etwas,
das ihn antreibt.**

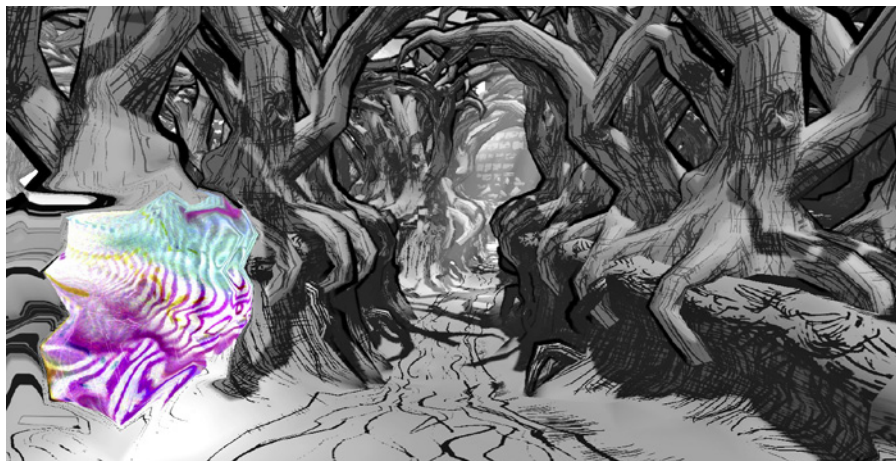
Wir machen den Weg frei.

Wir unterstützen Sie auf Ihrem Weg in die Zukunft: mit unserer **Genossenschaftlichen Beratung**. Erstellen Sie gemeinsam mit Ihrem Berater Ihre individuelle Vorsorge und gewinnen Sie eines von 7.400 adidas „mi Duramo 6“ Laufschuhpaaren, das Sie selbst designen können (Teilnahme ab 18 Jahre, in teilnehmenden Filialen). vr.de/zukunftgestalten

Gestern Bioshock, heute Indie

Im Februar gab Bioshock-Schöpfer Ken Levine bekannt, dass er sein Studio Irrational Games schließen würde, um fortan kleine Downloadspiele mit Story-Fokus zu entwickeln. Für die restlichen Ex-Mitarbeiter wurde eine Jobbörse veranstaltet. Viele kamen bei großen Entwicklern unter, andere entschieden sich, ihr Glück im Indie-Bereich zu suchen. Jordan Thomas etwa, kreativer Leiter von Bioshock 2 und Autor von Bioshock Infinite, gründete das Studio Questions, das an The Magic Circle arbeitet. Das Spiel basiert auf einer schrägen Idee: man spielt darin das fiktive »The Magic Circle« – ein Spiel, das seit Jahren in der Entwicklungshölle schmort, an dem zahllose Änderungen vorgenommen wurden und das immer noch nicht funktioniert. Man verkörpert dabei einen ebenso unfertigen Spielhelden, der das Projekt endlich fertig stellen will und, ähnlich wie bei Double Fines Hack & Slash, alte Features reaktiviert, das Regelwerk ändert oder Kreaturen umprogrammiert. Das soll sich wie eine Mischung aus Strategiespiel und Adventure spielen, wirkt derzeit aber noch recht schwer verdaulich und sieht nicht all zu einladend aus. Die Idee dahinter ist jedoch reizvoll.

An einem hübscheren Spiel arbeitet Day For Night Games. Ein ganzer Haufen Bioshock-Veteranen, darunter der Autor Joe Fielder



The Magic Circle wirkt zunächst etwas verwirrend und öde, hat aber eine clevere Spielidee.

sowie zahlreiche Künstler, ist als Indie-Team zusammengekommen, um The Black Glove zu verwirklichen. Das wirkt auf den ersten Blick wie ein Bioshock-Ableger. Wieder erkunden wir eine Welt voller altmodischem Pomp und wieder begegnen wir surreal überzeichneten Charakteren. Konkret besuchen wir das Equinox, ein altmodisches Theater, das drei Gäste beherbergt: einen Musiker, einen Filmemacher und eine Künstlerin. Wir erkunden das Gebäude und können mancherorts kleine Minispiele entdecken. Bestehen wir eines, erhalten wir einen magischen Handschuh, mit dem wir die Vergangenheit der drei Künstler verändern können, um deren Wirken auf die rechte Bahn zu lenken. Je nachdem, welche Muse, welches Medium oder welche Nachricht wir ihnen unterjubeln, wird aus einem abgehalfterten Country-Star ein eleganter Lounge-Sänger oder ein mieser Katastrophenstreifen verwandelt sich zum Stummfilm-Klassiker. Genau wie bei The Stanley Parable wird hier hauptsächlich eine Geschichte erzählt und wir werden dazu animiert, immer wieder neu zu beginnen, um alle möglichen Varianten zu entdecken. Bis zum 7. November sammelt Day For Night Games Startkapitel auf Kickstarter. Stolz 550.000 US-Dollar sind das Mindestziel. Wir sind gespannt, ob die Finanzierung klappt.

Dritter im Indie-Bunde ist The Flame in the Flood. Dabei handelt es sich um ein Survival-Spiel mit apokalyptischen Szenario und wenn unsere Spielfigur stirbt, fangen wir ganz von vorne an. So weit, so abgedroschen. Doch was das kleine Studio The Molasses Flood aus dem Konzept macht, wirkt herrlich unverbraucht. Denn das Team, zusammengesetzt aus Level-Designern, Künstlern und Programmierern der Bioshock-Spiele, kann dem Genre tatsächlich neue Ideen entlocken. So flieht unsere Heldin Scout nicht etwa vor Zombies, sondern vor apokalyptischen Regenfällen, die ihre Heimat im Wasser versinken lassen. Zusammen mit ihrem Hund Aesop erklimmt sie ein selbstgebautes Floß und reist einen wilden Fluss hinab, wo angriffslustige Tiere, reißen-de Strömungen und geheimnisvolle Fremde warten. Das alles ist in einem charmanten Cartoonlook gehalten, wird von der Musik des Countrysängers Chuck Rogan trefflich begleitet und wirkt schon jetzt wunderbar rund und stimmig. **SST**



Bei The Black Glove ist an jeder Ecke spürbar, dass hier Ex-Bioshock-Macher am Werk sind.



The Flame in the Flood inszeniert das beliebte Survival-Genre äußerst stimmungsvoll.

Verkaufs-Charts Oktober



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Mittelerde: Mordors Schatten
2	(1)	Die Sims 4 (Limited Edition)
3	NEU	FIFA 15
4	NEU	Mittelerde: Mordors Schatten (Sp. Ed.)
5	(5)	WoW: Warl. of Draenor (Vorbest.)
6	NEU	Stronghold Crusader 2
7	(3)	Risen 3: Titan Lords
8	(2)	Diablo 3: Reaper of Souls
9	(6)	Die Sims 3: Starter Set
10	(4)	Diablo 3
11	NEU	Wasteland 2: Ranger Edition
12	(20)	Wolfenstein: The New Order
13	WIEDER DA	Total War: Rome 2
14	(19)	Command & Conquer Ultimate Coll.
15	(7)	Watch Dogs (Special Edition)
16	NEU	Wasteland 2
17	(12)	Titanfall
18	(10)	Battlefield 4
19	(11)	Starcraft 2
20	NEU	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments

Quelle: 9. Oktober 2014, nach den Verkaufszahlen von Saturn

Entwicklungsstopp bei Spacebase DF-9

Entwickler: Double Fine Publisher: Double Fine Termin: Oktober 2014

Double Fine entwickelt seit einigen Jahren im Alleingang – also ohne klassischen Publisher. Das liegt wohl daran, dass sich die Spiele des Studios trotz guter Qualität und positiver Wertungen meist schleppend verkaufen: Psychonauts oder Brütal Legend lassen grüßen. Dieser neue Weg erweist sich allerdings als holprig. Wir erinnern an das Adventure Broken Age, das trotz einer überaus erfolgreichen Kickstarter-Kampagne zusätzliche Finanzspritzen benötigte und von dem bislang gerade mal die erste Spielhälfte veröffentlicht wurde. Kaum ist dieser Ärger zumindest verraucht, setzt sich Double Fine erneut in die Nesseln. Das Strategiespiel Spacebase DF-9, bei dem man aus einer bescheidenen Raumkapsel und den umliegenden Ressourcen eine florierende Raumstation entwickeln soll, befand sich lange in Steams Early-Access-Programm und soll im Oktober endgültig als Version 1.0 erscheinen. Danach allerdings ist Schluss. Die Entwickler werden zeitgleich den Quellcode des Spiels offenlegen, was Spieler dazu animieren soll, eigene Inhalte und Features zu entwickeln. Double Fine selbst will nur für kurze Zeit technischen Support leisten und das Spiel ansonsten in die Hände der Spieler legen. Sprich: Man lässt es fallen. Viele ursprünglich angepeilte Entwicklungsziele, etwa mehrstöckige Basen, Teleporter, Stations-Gesetze oder Zeitreisen werden im finalen Update fehlen.

Käufer der Vorabversion sind verständlicherweise sauer. Das Team begründete die Entscheidung mit einem Mangel an Zeit und Ressourcen. Obendrein sollen die bisherigen Verkaufszahlen den Entschluss bestärkt haben, das Projekt beizeiten zu beenden. Am Ende ging es also, wie so oft, ums Geld. **SST**



In Spacebase DF-9 bauen wir eine Raumbasis auf, nehmen freundlich gesinnte Aliens auf und verteidigen uns gegen unfreundliche.

Steam führt Kuratoren ein



Kuratoren wie etwa die GameStar-Redaktion können bei Steam Spiele-Empfehlungen aussprechen.

Steam führt ein neue Funktion ein: Ab sofort werden Spiele von Kuratoren empfohlen. Das können Webseiten, Spielejournalisten, Youtube-Persönlichkeiten, Entwickler ... oder jede andere Person oder Gruppe. Als Admins oder Moderatoren einer Community-Gruppe vergeben solche Kuratoren Empfehlungen, die dann auf der Produktseite der entsprechenden Titel angezeigt werden.

Für den Nutzer soll das den Vorteil bieten, dass er bestimmten Kuratoren folgen und sich an ihrem Geschmack orientieren kann. Entwicklern verspricht das System mehr Sichtbarkeit und Chancen auf gute Verkäufe. Und Kuratoren können ihre Videos, Tests und Meinungen bewerben. Geld fließt dabei nicht, es geht laut Valve einzig um »Ruhm und Ehre«. So zumindest der Plan. Kritische Stimmen gibt es schon jetzt, so wird bemängelt, dass nur Kuratoren mit vielen Anhängern auf der Startseite gelistet werden. Obendrein könne Steam nicht verhindern, dass am Ende doch Geld zwischen Entwicklern und Kuratoren fließe. Laut Regelwerk ist der Kurator zwar verpflichtet, das offenzulegen, aber das durchzusetzen, dürfte nicht leicht sein. Brisant ist obendrein, dass Entwickler selbst entscheiden dürfen, welche Kuratoren prominent auf den Produktseiten ihrer Spiele angezeigt werden. Das System ist sicherlich sehr gut gemeint, doch ob es auch gut funktioniert, muss sich erst noch zeigen. Schließlich tobt aufgrund der schieren Masse von Neuerscheinungen auf der Steam-Plattform ein unbarmherziger Kampf um Sichtbarkeit. Wir sind gespannt, welche Rolle die Kuratoren dabei langfristig spielen. Wir haben uns dem Programm übrigens auch angeschlossen, suchen Sie bei Interesse doch einfach mal bei Steam nach »GameStar«. **SST**

Metal Gear Solid 5 Ground Zeroes

Entwickler: Kojima Productions Publisher: Konami Termin: 18.12.2014

Nachdem die Metal Gear Solid-Reihe dem PC jahrelang fern blieb, erscheint das Open-World-Schleichspiel Metal Gear Solid 5 über Steam. Das Hauptspiel mit dem Untertitel The Phantom Pain kommt jedoch erst 2015, einige Zeit nach dem Release der Konsolenfassungen. Dafür gibt es nun einen konkreten Termin für Ground Zeroes, die Prolog-Episode, in der die Story-Weichen für The Phantom Pain gestellt und die grundlegenden Spielmechaniken etabliert werden. Ab dem 18. Dezember können sich auch PC-Besitzer daran versuchen, zwei Gefangene aus einer russischen Armeebasis im Afghanistan der 80er-Jahre zu retten. Auf den Konsolen konnten wir das bereits spielen und hatten trotz der kurzen Spielzeit von etwa 90 Minuten sehr viel Spaß mit Ground Zeroes: weil die spielerischen Freiheiten enorm sind, weil die Inszenierung stimmt und weil es vor Bonuszielen und »Easter eggs« nur so wimmelt. Zwei Fragen zur PC-Fassung bleiben bislang aber offen. Welche technischen Anpassungen und Besonderheiten gibt es bei der PC-Umsetzung? Und wie viel wird sie kosten? Denn als Ground Zeroes im März für die neuen Spielkonsolen erschien, waren die dafür aufgerufenen 30 Euro äußerst dreist. Hoffen wir, dass uns dieser Mondpreis erspart bleibt. **SST**



In der Prolog-Episode ist das spielerische Grundgerüst von The Phantom Pain enthalten, allerdings in stark konzentrierter Form.



Far Cry 4

Keine Überraschung: Far Cry 4 ist exakt wie Far Cry 3. Allerdings nur, wenn man sich im herbstlichen Himalaya nicht genauer umschaut. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed: Black Flag, GS 13/13: 90 Punkte)**
Termin: **18.11.2014** Status: **zu 90% fertig**

Na danke auch! Für unseren ausführlichen Anspieltermin von Far Cry 4 bei Ubisoft in Düsseldorf haben uns die Entwickler zwar etliche Skills freigeschaltet und satte 300.000 Kyrat-Dollar ins Portemonnaie gesteckt, aber an einen gescheiterten Waffengürtel hat natürlich niemand gedacht. So rennen wir jetzt schon gefühlte

Hundert Jahre über diesen lauschigen Hügel auf der Suche nach drei Tapiren, aus deren Häuten wir uns eine neue Tragevorrichtung basteln müssen, wenn wir mehr mit uns rumschleppen wollen als eine Handfeuerwaffe und unsere geliebte AK 47. Und ja, wir wollen. Nein, wir müssen, denn ohne Scharfschützengewehr ist erstens sowieso alles doof und zweitens diese eine Mission im Kloster ein paar Stunden nach Beginn des Spiels nahezu unschaffbar. Hier hat Ubisoft offenbar die Tapire vergessen, auch wenn die eindeutig auf der Karte eingezeichnet sind. Okay, dann eben wieder in den Gyrocopter und ab zum nächsten Tapirhügel. Wo haben wir dieses Drecksding von einem Minihubschrauber denn nur wieder geparkt? Verzweiflung!

Verzweiflung, die rein gar nichts mit Far Cry 4 zu tun hat, sondern vielmehr mit der knapp bemessenen Zeit. Wer den Vorgänger gespielt hat, weiß, wie lange man sich im Unterholz auf der Suche nach wichtigem (und absolut unwichtigem) Kram verlaufen

kann. Und so verlieren wir auf der Suche nach waffengürteltauglichem Getier wertvolle Minuten, die wir eigentlich lieber in die vielen großen und kleinen Missionen und die Erkundung des Himalayas investieren würden. Schließlich wollen wir so viel wie möglich vom neuen Schauplatz und seinen Geschichten mitnehmen. Die Mechanik von Far Cry 4 kennen wir nämlich aus dem Effeft,

Komm, kleiner Tapir, komm!

immerhin haben wir Far Cry 3 rauf und runter gespielt, und so viel unterscheidet die beiden Titel ja nun nicht voneinander. Oder?

Nein, so viel unterscheidet die Spiele nicht, zumindest nicht auf den ersten groben Blick. Noch immer jagen wir Tiere, um unsere Ausrüstung zu verbessern, noch immer sammeln wir Pflanzen, um etwa Heilspritzen

⊕ Stärken

- + imposante Spielwelt
- + viel zu entdecken
- + unterschiedliche Vorgehensweisen
- + tolles Waffenhandling
- + sich aufsplittende Handlung
- + viele kleine und große Verbesserungen

⊖ Schwächen

- »nur« Far Cry 3 in besser?
- kein direkter Zugang in die Schnee-regionen?



Der Goldene Pfad steckt in hellblauen Fummeln, die mit gelben Tüchern verziert sind, Pagans Männer tragen aggressives Rot.

herzustellen, noch immer klettern wir auf Türme, um neue Abschnitte auf der Karte freizuschalten, noch immer überfallen wir Feindlager, um sie einzunehmen, noch immer erledigen wir große Haupt- und kleinere Nebenmissionen. Ubisoft hält sich wie bei Assassin's Creed an die bewährte For-

Tradition, Mythen, Erhabenheit

mel. Im Detail allerdings offenbart Far Cry 4 viele Anpassungen und Verbesserungen, die das Erlebnis unserer Einschätzung nach um einiges intensiver gestalten dürften. Doch bevor wir uns mit den Details auseinander-

setzen, werfen wir zunächst mal einen Blick auf die atemberaubende Landschaft. Der vierte Teil der Reihe entführt uns in den fiktiven Himalaya-Staat Kyrat. Sanft ansteigende Hügel, steile Abgründe, bunte Herbstwälder, kleine Flüsse, größere Seen, alles eingerahmt von schneebedeckten Sieben- und Achtausendern. An Südseeinseln sattgesehene Augen können hier schon mal minutenlang verweilen und neue Eindrücke tanken. Die Welt von Far Cry 4 ist eine erhabene. Eine, die Alter und Tradition und Mythen atmet. Dass zwischen den sanften Hügeln ein Bürgerkrieg tobt, lässt sich locker für eine Weile ausblenden – bis mal wieder eine Bergbewohnerin um Hilfe ruft oder Schüsse die Stille zerreißen. Das Bergidyll existiert immer nur für ein paar Sekunden, Pagan Min und seine Schergen sorgen

schon dafür, dass sich kein Frieden in den Tälern breitmacht. Pagan Min, so heißt der selbsternannte, höchst exzentrische Herrscher von Kyrat, der mit seinen Soldaten einen Schreckensstaat errichtet hat. Menschen werden traktiert, unterdrückt, verschleppt, umgebracht. Die Rebellenarmee namens Goldener Pfad leistet schon eine geraume Weile Widerstand. Bisher allerdings mehr oder weniger erfolglos. Aber jetzt sind wir ja da, alles wird gut.



Sabal (links) und Amita haben unterschiedliche Vorstellungen davon, wie der Goldene Pfad agieren soll. Wir müssen uns für einen der beiden Anführer entscheiden.



Auf den vielen Elefanten können wir reiten.



Wenn gleich zwei Nashörner sauer werden, nimmt man besser schnell Reißaus.

Wir schlüpfen in die Rolle von Ajay Ghale, der eigentlich nur nach Kyrat gekommen ist, um den letzten Wunsch seiner toten Mutter zu erfüllen: ihre Asche in ihrem Heimatland zu verstreuen. Das sollte eigentlich kein Problem sein, allerdings hat Ajay die Rechnung ohne Pagan Min gemacht. Denn Ajays Mutter war nicht irgendwer (sein Vater übrigens auch nicht). Und Pagan ist nicht einfach nur ein Despot mit einem Faible für seltsame Klamotten und Frisuren. Ohne zu sehr ins Detail zu gehen: Man hält Ajay (nicht grundlos) für den Retter von Kyrat. Und weil alle so nett Bitte sagen und wie waidwunde Rehe schauen, kann Ajay auch gar nicht anders und wird Mitglied des Goldenen Pfads.

Der Goldene Pfad allerdings ist gar nicht so golden, bei denen herrscht Stunk in den Reihen. Die beiden Anführer Sabal und Amita vertreten völlig andere – nun, nennen wir es mal Stilrichtungen, wenn es um den Widerstand geht. Während Amita taktisch vorgehen will und für wertvolle Informationen auch schon mal das Leben der eigenen Leute opfert, stehen für Sabal die Menschen an erster Stelle. Gleich nach unserer ersten kleinen Garnisonseinnahme (quasi ein Tutorial) müssen wir uns entscheiden: Folgen wir Amitas oder Sabals Plan? Selbstverständlich zählen Menschenleben mehr als ein paar Informationen, wir machen uns auf in den Süden, um einem Rebellenstützpunkt

gegen einen Angriff von Pagan Mins Soldaten beizustehen. Hätten wir uns für Amita entschieden, wäre unsere Aufgabe eine andere gewesen. Nachdem wir aber Sabal folgen, bleibt der auch für eine ganze Weile unser Auftraggeber. Ob bis zum Ende, vermögen wir noch nicht zu sagen. Vielleicht darf man

Wer Ruhe braucht, der fliegt

sich im Laufe der Handlung noch mal neu entscheiden. Wir können uns das gut vorstellen. So wie wir uns auch vorstellen können, dass es wie schon in Far Cry 3 zwei Enden geben wird, dass sich diese Enden aber dieses Mal danach richten, für wen der beiden wir die meisten Aufträge erledigt haben. Auf jeden Fall wird der Widerspielwert durch Amita und Sabal um einiges erhöht.

Weil wir Erkundung zunächst mal hinten anstellen wollen, setzen wir uns gleich in ein Auto, werfen einen Blick auf die Karte, machen unser Ziel im Süden in einer noch unbekannten Zone aus, markieren es zur Sicherheit noch mal zusätzlich und staunen nicht schlecht, als auf unserer Minimap der schnellste Weg dahin plötzlich gelb markiert wird. Praktisch! Beim Blick auf die Kar-

te entdecken wir aber auch noch etwas anderes. Am Nordrand unseres Lagers steht ein Gyrocopter! Also raus aus dem Auto, rein in das Flugdings und schnurstracks ab zum Ziel. Die Gyrocopter sind eine der bemerkenswerten Neuerungen von Far Cry 4. Sie erlauben uns, in luftiger Höhe flott von A nach B zu kommen, ohne ständig von Gegnern angegriffen oder von spannenden Ruinen, Höhlen, Pflanzen, Tieren oder gar Nebenmissionen abgelenkt zu werden. Wer's also mal eilig hat, der steigt in eines der Fluggeräte. Aber bitte nicht annehmen, man könne mit den Gyrocoptern auch die Achttausender erklimmen. Außerdem ist das mit den schneebedeckten Gipfeln so eine Sache in Far Cry 3, aber dazu später mehr. Die Dingerchen fliegen jedenfalls nicht unendlich hoch, ab einer bestimmten Höhe geben sie allmählich den Geist auf und schalten sich schließlich ab. Angedeutet wird das durch ein Tonsignal, wir müssen also nicht raten, wann ein Absturz droht.

Knapp vor dem Rebellencamp landen wir, laufen die letzten paar Meter und bekommen prompt gesagt, dass sich Soldaten nähern, wir haben nur ein paar Sekunden, um uns vorzubereiten. Wir legen Annäherungsminen und C4 an den Zugängen aus und harren der Gefahren, die da kommen mögen. Und es kommen reichlich, von allen Seiten. Die sechs Rebellen, die mit uns den Stützpunkt verteidigen, sterben uns langsam, aber sicher alle weg. Doch bevor es die letzten beiden erwischt, reißt der Gegnerstrom ab, wir haben den ersten Abschnitt der Mission mit Ach und Krach geschafft. Jetzt geht's weiter zum nächsten Lager.

Dort allerdings haben die Feinde schon ganze Arbeit geleistet, an uns liegt es nur noch, die verbliebenen feindlichen Soldaten auszuschalten. Dabei machen wir Bekanntschaft mit einer weiteren Neuerung von Far Cry 4, dem Feuerpfeil-Gegner. Der schießt nicht nur mit flammenden Geschossen um sich, er kann auch die nahe Fauna auf uns hetzen. Gleich zwei wilde Hunde wollen uns die Beine wegnagen, während Herrchen uns in Brand setzt. Okay, Far Cry 4 geht schon zu Beginn nicht zimperlich mit uns um. Aber auch den zweiten Abschnitt schaffen wir, wieder mit Ach und Krach und zwei rettenden Heilspritzen. Wo wir gerade bei Sprit-



Zu den Karma-Missionen gehört es auch, bereits eingenommene Camps gegen angreifende Feinde zu verteidigen.



Die neue Karte ist deutlich hübscher, auch wenn die darauf verzeichneten Infos die gleichen wie in Far Cry 3 sind. (Bild von der PlayStation 4)

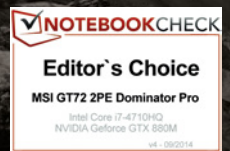
msi®

MSI empfiehlt Windows.



DIE STÄRKSTE WAFFE FÜR DEIN **GAME**

Jetzt mit schnellem Intel® Core™ i7 Prozessor und
GeForce® GTX 980M High-End-Grafik mit 8 GB



Optimierter Nachfolger des mehrfach ausgezeichneten GT72-2PE Dominator Pro.

GT72 Dominator Pro

- Starke und leise Cooler Boost 3 Dual-Fan-Kühlung
- Killer™-DoubleShot-Pro-Netzwerk für LAN & ac-WLAN

- Super RAID 3 mit bis zu vier SSDs und Daten-Festplatte
- Mehrfarbig beleuchtete Gaming-Tastatur von SteelSeries

Erleben Sie die Faszination eines neuen Computers mit Intel Inside®.

MSI Gaming Notebooks erhalten Sie bei: ALTERNATE, ARLT Computer, ATELCO Computer, Caseking, computeruniverse, comtech, Cyberport, Easynotebooks.de, hwh.de, Notebook.de, Notebooksbilliger.de, OTTO, SATURN. Händler in Österreich: e-tec.at, MediaMarkt, SATURN.

MSI.COM

Änderungen vorbehalten. Intel, das Intel-Logo, Intel Inside, das Intel Inside-Logo, Intel Core und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere verwendete Marken und Handelsnamen beziehen sich auf die jeweiligen Eigentümer oder deren Produkte.

MSI GAMING



Hier brausen Hurk und Ajay auf Quads durch die Gegend und nehmen einen Feind unter Beschuss. Bei Hurk sieht man deutlich: Ja, man kann auch nach hinten schießen.



Leise! Während der Held einen Messerwurf vorbereitet, steht sein Begleiter mit der schallgedämpften Waffe im Anschlag parat.



Während Ajay mit dem fetten Maschinengewehr rumholt, sitzt Koop-Partner Hurk auf einem der vielen Elefanten und schubst einen Jeep der Feinde effektiv um.



Ajay rutscht traditionell an einer Zipline ins feindüberfüllte Tal, Hurk hingegen zieht den stylischen Wingsuit vor.

Der Koop-Modus

Anders als in Far Cry 3 ist der Koop-Modus nicht mehr vom eigentlichen Spiel losgelöst. Statt in speziellen Missionen gemeinsam loszuziehen, können wir alles abseits der Story mit einem weiteren Mitspieler erledigen. Mit nur einem wohlgekernt. Bei den Koop-Einsätzen verkörpert der Host den Helden, also Ajay, während der Gast in die Haut des amerikanischen Raufbolds Hurk schlüpft.

zen sind: Wer fleißig Pflanzen sammelt, darf sich über eine kleine Komfortanpassung freuen. Drei grüne Gewächse beispielsweise werden in Far Cry 4 nun automatisch zu einer Heilspritze zusammengestellt, ohne dass wir sie erst im Crafting-Menü basteln brauchen. Was anderes lässt sich ja ohnehin nicht daraus machen. Bei Gürteln, größeren Taschen und dergleichen allerdings müssen wir nach wie vor selbst Hand anlegen.

Nach der anstrengenden Rettungsnummer muss eine Verschnaufpause her. Die meditative Ersteigung des nahen Turms, um die Karte aufzudecken, scheint uns genau die richtige Maßnahme. Aber wir haben die Rechnung ohne Far Cry 4 gemacht! Anders als im Vorgänger sind die Funktürme nämlich nun auch bewacht. Ächz! Nachdem wir uns der drei, vier, fünf Soldaten, die am Fuß des Turms Wache standen, entledigt haben, wollen wir uns in Ruhe an den Aufstieg machen, als wir plötzlich Jammern und Schreie hören. Was ist denn jetzt schon wieder los? Auf der Passstraße unter uns sehen wir eine Frau, die von zwei Schergen Mins wo auch immer hin geführt wird. Ihr Jammern lässt allerdings ahnen, dass sie nicht zu einem gemütlichen Kaffeekränzchen, sondern wohl eher in den Knast oder gleich zum Schafott soll. Und das geht natürlich nicht! Also müssen auch diese beiden Gegner dran glauben, und wir sacken dank unserer guten Tat die ersten Karma-Punkte ein. Karma-

Punkte, wieder eine Neuerung. Wenn wir der Bevölkerung von Kyrat beistehen, dann verdienen wir nicht nur ihren Dank, sondern auch besagte Punkte. Bei den Karma-Missionen kann es sich eben um solch kleine Befreiungsaktionen handeln, es kann aber auch vorkommen, dass ein von uns schon eingenommenes Camp plötzlich von etlichen Gegnern überfallen wird. Wir können Transporter kapern und zu unseren Ver-

terfüttern sie unsere Verbundenheit zum Goldenen Pfad und schüren unsere Abneigung gegen die Soldaten von Pagan Min.

Die Karma-Punkte sind allerdings nicht nur Kosmetik, mit ihnen leisten wir uns etwa sogenannte »guns for hire«. Dabei handelt es sich um Gruppen von NPCs, die uns bei Missionen mit Waffengewalt beistehen. Die guns for hire gibt's in unterschiedlichen Ausführungen, bessere kosten logischerweise mehr. Gerade bei der Einnahme der Festungen dürften die Mietkumpane hilfreich sein. Oha, noch mehr Neuerungen! Bei Festungen handelt es sich um Gebäudekomplexe, die be-

Viel Karma, viel Unterstützung

bündeten fahren oder eine Lieferung des Goldenen Pfades eskortieren. Vielleicht gibt's noch mehr Varianten von Karma-Missionen; da diese zufällig ausgelöst werden, haben wir eventuell noch nicht alle erlebt. Das Tolle an den Missionen: Sie machen die ohnehin schon belebtere Welt von Far Cry 4 noch mal interessanter. Außerdem un-

Vorsicht! Ein Nashorn verträgt viele Kugeln.



Im Vergleich: Far Cry 3 vs. Far Cry 4

	Far Cry 3	Far Cry 4	Einschätzung
Szenario	Zwei sehr schöne Südseeinseln, aber das haben wir alles schon mal gesehen.	Unverbrauchter Himalaya und dank Schnee- sowie Shangri-La deutlich mehr landschaftliche Abwechslung.	Far Cry 4 liegt jetzt schon sicher vorne, das Bergszenario macht einfach mehr her als die x-te Insel.
Geschichte	Unterhaltsame Story um einen Surfer-Dude, der zur (wahnsinnigen?) Kampfmaschine wird, um seine Freunde zu retten	Der Held hat eine Verbindung zu Land, Leuten und Gegnern, wir können ihn von Anfang an ernster nehmen als Jason.	Far Cry 4 hat die deutlich glaubwürdigere Prämisse, aber abwarten, wie sich die Handlung entwickelt.
Aufgaben	Viele Nebenmissionen, die aber zu meist nur wenig mit der Handlung zu tun haben.	Die zahlreichen Karma-Missionen sind geschickt mit der Welt und ihrer Geschichte verknüpft.	Far Cry 4 bietet mehr Abwechslung und grundsätzlich mehr zu tun. Vielleicht am Ende zu viel?
Koop	Spezielle und fordernde Team-Einsätze für vier Spieler, allerdings abseits der Handlung des Spiels.	Alles außer den Storymissionen kann zu zweit erlebt werden. Gerade die Festungseinnahmen dürften spannend werden.	Der Ansatz von Far Cry 4 klingt nach viel Spaß, doof aber, dass man Mitspieler rausschmeißen muss, wenn man mit der Story weitermachen will.
Spielweise	Schleichen oder ballern? Beides super!	Schleichen, ballern und Unterstützung durch Mietkumpane sowie durch die örtliche Fauna	Far Cry 4 bietet mehr Variationen. Keine Frage, hier gewinnt jetzt schon der neue Serienteil.

sonders stark bewacht sind und enorm viele Erfahrungspunkte ausspucken. Obacht, auch Pagan Min wohnt in einer solchen Festung.

Aber für eine zünftige Burgeneroberung sind wir noch deutlich zu mickrig ausgerüstet. Wir waren außerdem beim Funkturm. Da wollen wir noch immer rauf. Die Türme in Far Cry 4 sind keine Stahlgerüste, sondern solide, an Pagoden erinnernde Holzkonstruktionen, die man mal innen, mal außen erklimmen muss. Und manchmal wird man dabei auch von lästigen Bienen gestört. Oder von Adlern, die einem die Nase abreißen wollen. Schließlich oben angekommen, manipulieren wir wie gehabt eine Elektro-

nik und das umliegende Gebiet wird aufgedeckt. Wir sehen kleinere Siedlungen, Tempelanlagen, Ruinen oder Areale, wo sich bestimmte Tiere aufhalten. Und natürlich sehen wir auch Garnisonen. Aber die erkennt man auch vom Boden aus, denn noch immer signalisieren schwere schwarze Rauchschwaden die Camps der Gegner. Und genau so ein Camp nehmen wir jetzt ein. Wir brauchen nämlich dringend einen weiteren Schnellreisepunkt auf der weitläufigen Map (insgesamt zählen wir 17 Türme und 24 Garnisonen in Far Cry 4.). Und außerdem vielleicht endlich mal ein gescheitertes Scharfschützengewehr. Und ein paar Heilspritzen dürften auch nicht schaden.

Erfahrene Far Cry-Spieler nähern sich einem Lager immer von der höher gelegenen Seite, um erst einmal zu sondieren. Wie üblich zücken wir unsere Kamera, zoomen ran und markieren die patrouillierenden Soldaten mit den typischen Symbolen. Dieser dort ist

Mit Tiger und Elefant in den Krieg

ein Scharfschütze, der dahinten ist gepanzert, der ein normaler Gegner und so weiter. Dann entdecken wir gleich auch den Alarm-Mast. Da müssen wir zuerst ran, möglichst unbemerkt, damit die Gegner keine Chance haben, Verstärkung zu ordern. Aber da ist ja noch was anderes: ein Käfig. Darin ein übel gelaunter Tiger. Wir zoomen noch näher ran und entdecken das Schloss, das den Käfig versperrt. Und hatten wir nicht vorhin auch noch einen Elefanten gesehen? Wir husten auf den Alarm und die eventuelle Verstärkung, laufen zum Elefanten, steigen auf (die Fähigkeit muss zunächst erlernt werden) und reiten einfach mitten rein ins Lager. Der Elefant schubst die Gegner auf unser Geheiß durch die Gegend oder trampelt einfach drüber, während wir von seinem Rücken blaue Bohnen verteilen. Weil Schießen so altmodisch ist, steigen wir ab und lassen außerdem noch den Tiger frei. Fast möchten wir uns an eine Hauswand lehnen und gemütlich zusehen, wie Elefant und Tiger unsere Arbeit erledigen, aber Anlehnen geht leider nicht. Deswegen klettern wir auf ein Dach



In Far Cry 4 sind endlich auch die Funktürme bewacht. Hier holt Ajay einen von Pagan's Soldaten mit dem Raketenwerfer auf den Boden der Tatsachen.



Was es wohl mit dem toten weißen Tiger im mystischen Shangri-La auf sich hat?

und schauen von oben zu. Der letzte Soldat Mins fällt einem Elefantennasenstupsen zum Opfer, das Camp gehört uns. Außerdem verdienen wir uns einen weiteren Skillpunkt.

Far Cry 4 hat im Gegensatz zu Far Cry 3 nur noch zwei Skilltrees, passenderweise mit Tiger und Elefant gekennzeichnet. Der Tiger steht für alles, was den Feinden das Leben erschwert, also für unsere Angriffsmöglichkeiten und die Waffenhandhabung, der Elefant für alles, was uns das Leben erleichtert, etwa die Menge unserer Gesundheitspunkte oder wie effektiv Spritzen wirken. Wir schnappen uns einen Skill, der uns Feinde, die wir mit einem lautlosen Messerkill erledigen, automatisch plündern lässt, und nehmen uns vor, beim nächsten Camp die Leisetreter-Nummer auszuprobieren. Sie

sehen schon – obwohl es nur noch zwei Fähigkeitenbäume gibt, ist doch das Meiste darin beim Alten geblieben.

Bevor es weitergeht mit der Story, müssen jetzt allerdings ein paar wehrlose Tiere dran glauben. Far Cry 4 ist noch immer kein Spiel, dass der World Wildlife Fund zu Werbezwecken nutzen würde, selbst die mächtigen Elefanten können bei einem Frontalzusammenstoß mit einem fahrenden Jeep das Zeitliche segnen. Jetzt müssen die drei Tapire und anderes Viehzeug dran glauben. Wir wollen endlich eine weitere Waffen, mehr Munition und außerdem Köderfleisch tragen können. Letzteres gibt's hin und wieder beim Aufbrechen erledigter Tiere und dient dazu, in Kampfsituationen fleischfressende Unterstützung anzulocken: Köderfleisch in

eine Feindgruppe geworfen, ein paar Sekunden warten und dann zuschauen, wie der angelockte Tiger oder Hund oder Bär seinen Teil zur Befreiung Kyrats beiträgt. Aber Vorsicht, die Viecher werden nicht friedlich, wenn Mins Schergen über den Jordan sind. Im Regelfall muss man das Helferlein im Anschluss erlegen. Was immer ein bisschen in der tierlieben Seele schmerzt.

Aber wer einen Despoten erledigen will, darf nicht zimperlich sein. Jedoch kommen uns langsam Zweifel, dass der Goldene Pfad der Weisheit letzter Schluss ist. Als wir nämlich Sabal abermals besuchen, klopft er uns zwar zunächst mit warmen Worten auf die mentale Schulter, zeigt dann aber auch ganz schnell, dass es mit seiner Menschenliebe nicht sonderlich weit her ist. Während

Aus den Fellen von Honigdachsen müssen wir Teile unserer Ausrüstung nähren.



Hm, diese Explosion könnte gigantisch (gut) werden. Ajay sollte besser noch ein paar Schritte nach hinten gehen.

HIGHSPEED TRIFFT HIGHSCORE



SOLANGE VORRAT REICHT:

379,99 €*

INKL. 2 JAHRE PLAYSTATION.PLUS
MITGLIEDSCHAFT



DAS DUO FÜR SCHNELLES ONLINE-GAMING:
DAS BESTE NETZ INKLUSIVE PLAYSTATION 4



Telekom bietet
das beste Netz.

Mit rasanten Upload-Geschwindigkeiten und kurzen Ping-Zeiten bringt
Sie unser Netz mit Highspeed ins nächste Level – auf Wunsch sogar mit
Fernsehen in HD.

Mehr Informationen im **Telekom Shop**, im **Fachhandel** und unter
www.telekom.de/ps4



ERLEBEN, WAS VERBINDET.

„PlayStation“ is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. „PS4“ is a trademark of the same company.

*Angebot gilt für Breitbandneukunden bei Buchung eines IP-basierten MagentaZuhause M Pakets bis zum 31.12.2015. MagentaZuhause M kostet in den ersten 24 Monaten 34,95 €/Monat, ab dem 25. Monat 39,95 €/Monat. Der Aufpreis für MagentaZuhause M Entertain (mit TV) beträgt 9,95 €/Monat (inkl. 4,95 €/Monat für den Festplattenrekorder). Voraussetzung ist ein geeigneter Router. Hardware zzgl. Versandkosten in Höhe von 6,95 €. Einmaliger Bereitstellungspreis für neuen Telefonanschluss 69,95 €. Mindestvertragslaufzeit MagentaZuhause 24 Monate, für den Festplattenrekorder 12 Monate. MagentaZuhause M ist in einigen Anschlussbereichen verfügbar. Individuelle Bandbreite abhängig von der Verfügbarkeit.



Wenn wir Köderfleisch im Gepäck haben, können wir Raubtiere anlocken, die für uns kämpfen.

er in einer Hütte verschwindet, sehen wir, wie sich im Inneren eine Folterszene andeutet. Hätten wir doch besser Amitas Plan ... Nun ist es erst einmal zu spät. Wir sollen zu einem nahen Kloster und dort etwas über uns, das Volk der Kyrater und überhaupt al-

Jeep trifft Elefant kritisch

les erfahren. Klingt esoterisch, wird gemacht. Weil weit und breit kein Gyrocopter zu finden ist, nehmen wir ausnahmsweise mal einen Pickup. Und brettern prompt in eine Straßensperre hinein. Na, da können wir ja mal ausprobieren, wie das mit dem Fahren und dem gleichzeitigen Schießen funktioniert. Mit dem Gamepad, das wir benutzen müssen, fühlt sich das alles noch recht ungenau beziehungsweise schlicht fummelig an, auch wenn wir eine Fahrhilfe

hinzuschalten können. Mit Maus und Tastatur dürfte es leichter von der Hand gehen. Aber nur mit der lausigen Pistole auf fünf Feinde schießen? Nein, dann lieber eine rasante Flucht nach vorne die kurvigen Bergstraßen hinauf. Nach ein paar Minuten haben wir die Verfolger abgehängt und können uns aufs mild beklopte Radioprogramm konzentrieren: Wir sind jetzt schon gespannt darauf, wie die deutsche Version die nachvollziehbare Abneigung des Moderators gegen regelmäßigen Stuhlgang umsetzt. Wer viel Auto fährt, hört aber nicht nur unterhaltsamen Quatsch, sondern auch knackig vorgetragene Propagandanachrichten, Beethoven und andere mehr oder minder erbauliche Musik. Hin und wieder meldet sich sogar Pagan Min selbst über Funk, um unsere Taten zu kommentieren. Dabei merken wir: Der Mann ist nicht auf die Art durchgeknallt, wie es ein Vaas in Far Cry 3 war. Pagan Min ist auf eine kalte, schlau-berechnende Art großwahn-sinnig. Wir hoffen inständig, dass wir den interessanten Charakter nicht nur am Anfang und am Ende von Far Cry 4 zu Gesicht bekommen, sondern dass er sich auch mal zwischendurch blicken lässt. Andernfalls kann er nämlich ganz schnell zur unwichtigen Randfigur verkommen. Und das wäre fürs Spielerlebnis extrem schade.

Genug von Pagan Min, jetzt müssen wir tatsächlich erst mal beten und anschließend zuschauen, wie ein Ziegenbock geopfert wird. Im Kloster schwört man uns auf die Traditionen und den Glauben der Kyrater ein. Gebetsmühlen drehen und Räucherstäbchen anzünden und so. Aber das kann's natürlich nicht gewesen sein, kaum treten wir aus



Lieber wandern als Strandurlaub

Jochen Gebauer
Chefredakteur
jochen@gamestar.de

Ja, Far Cry 4 ist »nur« ein verbessertes Far Cry 3 in einem neuen Szenario. Macht mir das etwas aus? Nein, überhaupt nicht, denn Far Cry 3 war ein großartiges Spiel mit einer lebendigen, atmosphärischen Spielwelt, in der ich mich gerne verloren habe. Und genau das passiert mir in Far Cry 4 immer noch, das schroffe Kyrat gefällt mir übrigens besser als das Südsee-Klimbim des Vorgängers. Spannend dürfte in erster Linie die Frage sein, inwiefern sich die Story-Entscheidungen am Ende tatsächlich auswirken. Und ob Pagan Min ein ähnlich erinnerungswürdiges Niveau wie Vaas erreicht, der die Handlung von Far Cry 3 quasi im Alleingang trug. Bislang haben wir im Jahr 2014 noch keine 90-Punkte-Wertung vergeben. Das könnte sich mit Far Cry 4 ändern. Könnte. Denn der gespielte Shangri-La-Abschnitt mit Bogen und Tiger war von der eher belanglosen Sorte. Hoffentlich werden die anderen spannender.

dem Felsentempel, erfolgt auch schon der nächste Großangriff. Drei weit auseinander liegende Punkte der Anlage müssen wir abwechselnd verteidigen und deren Sprengungen verhindern. Und das ist ganz schön fordernd, ohne Scharfschützengewehr und Köder hätten wir sicher unsere liebe Mühe damit gehabt. So aber geht's, nachdem wir die kürzesten Laufwege zwischen den Punkten verinnerlicht und die praktischen Ziplines gefunden haben. Was ein bisschen nervt, sind allerdings die Typen des Goldenen Pfads, die uns immer mal wieder auf einer engen Brücke im Weg stehen. Da darf Ubisoft gerne noch an den Laufwegen arbeiten.

Die Welt von Far Cry 4



Die meiste Zeit des Spiels verbringen wir im Tiefland von Kyrat, wo wir durch Täler voll satter Wiesen und bunter Bäume strömen. In den oberen Himalaya-Gefilden verschwindet die bunte Pracht und macht Platz für Schnee und schroffe Felsen. Unsere erste Reise in die eiskalten Höhen haben wir per Sherpa und Ladebildschirm gemacht. Wir hoffen aber, dass wir auch selbstständig in den Schnee kommen. Ins Shangri-La geraten wir mit Hilfe von Drogen. Dort kämpfen wir nur mit Pfeil, Bogen und Tiger bewaffnet gegen mythische Gestalten.



Ein mies gelauntes Tempelnashorn nimmt uns die Arbeit ab. Im Hintergrund zoffen sich klassisch Katz und Hund.

Nachdem wir das Kloster gerettet und uns damit ohnehin schon weiter im Norden als zuvor rumtreiben, fragen wir uns, wann es denn endlich mal in den Schnee geht. Als hätte das Spiel unseren Wunsch vernommen, schickt uns der nächste Auftrag in die höchsten Höhen des Himalayas, wo man nur mit Sauerstoffmaske überleben kann. Allerdings – und das ist ein bisschen enttäuschend – dürfen wir nicht selbstständig dorthin reisen, sondern müssen mit einem Sherpa sprechen, der uns via Yak und Ladebildschirm auf den Gipfel schafft. Doch, so ahnen wir zumindest aus Trailern, muss es auch Schneeregionen geben, die mit dem Rest der Welt nahtlos verbunden sind. Oben angekommen, freuen wir uns darüber, dass die Witterung die Gegner schlechter sehen lässt. Lautlose Messerkills werden hier oben zum Kinderspiel. Nachdem wir im Schnee

getan haben, was wir im Schnee tun mussten (keine Details!), kehren wir ins Tal zurück und beschäftigen uns die verbliebenen Stunden damit, das Terrain noch ein wenig zu erkunden. Wir erklimmen Türme, erobern Garnisonen, reiten noch ein paar Elefanten (tot), probieren noch ein paar Waffen aus, erledigen noch ein paar Karma-Missionen und freuen uns an lieblich-rauen Herbstlandschaften. Dann ist unsere Zeit mit Far Cry 4 rum, und wir nehmen ein gutes Gefühl mit nach Hause.

Wer jetzt sagt, dass Ubisoft neuester Shooter ja im Grunde nur ein aufgebohrtes Far Cry 3 sei, hat natürlich vollkommen Recht. Allerdings, so zumindest unser Eindruck, ein an den genau richtigen Stellen aufgebohrtes Far Cry 3. Die Welt erscheint abwechslungsreicher und belebter. Die Missionen

gestalten sich von Anfang an fordernder. Und dass es einen unkomplizierten Koop-Modus gibt, finden wir auch prima. Nun können wir nur hoffen, dass die Story uns bei der Stange hält und Pagan Min nicht zum Hintergrundhanswurst verkommt. Aber Ubisoft wird diese Figur ja wohl nicht so prominent in Trailern und sogar auf der Verpackung des Spiels verkaufen, um sie dann urplötzlich verschwinden zu lassen. Hat gerade jemand Vaas gesagt? **PET**



Vier gewinnt

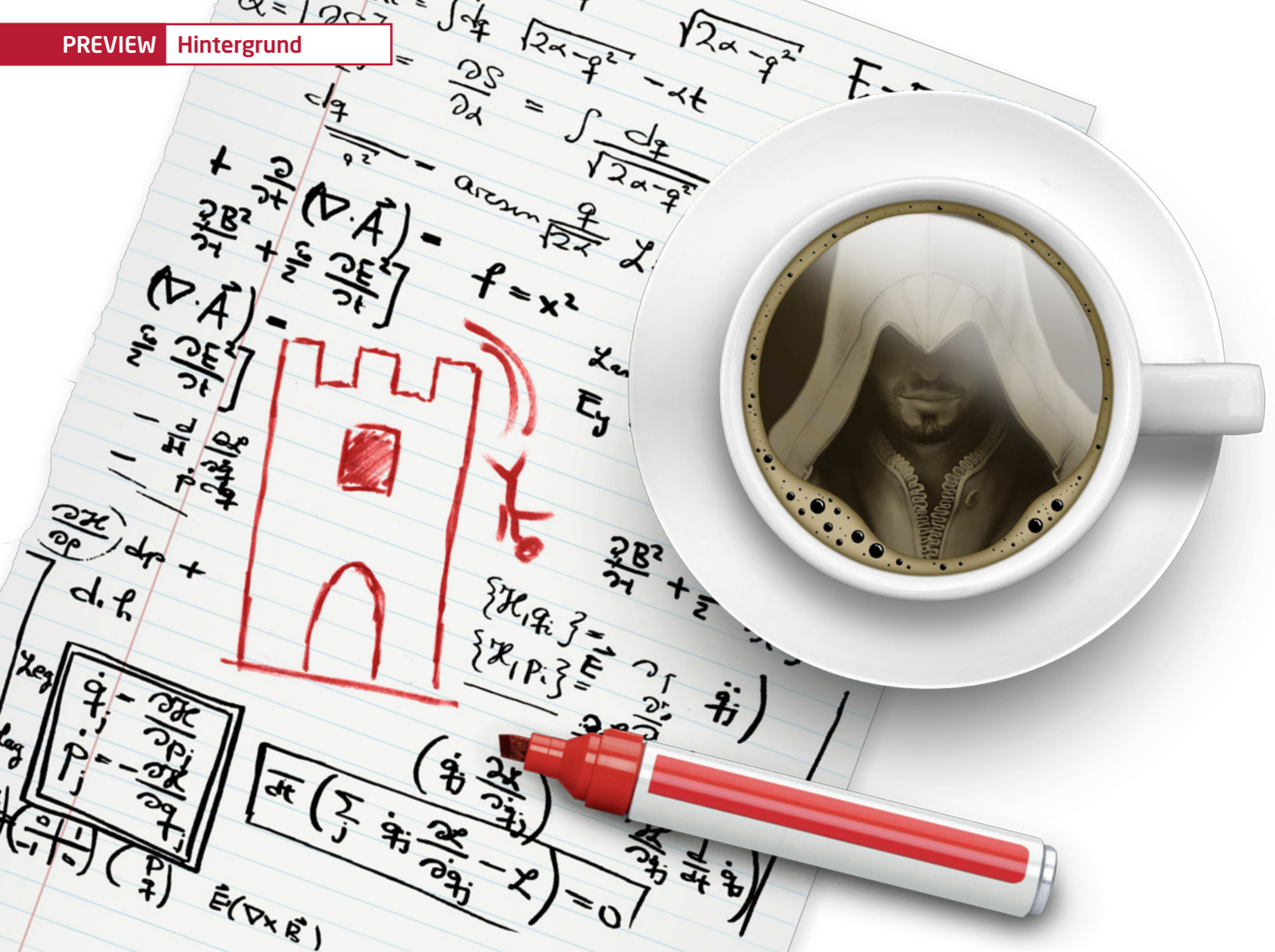
Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Auch wenn ich erst acht Stunden mit Far Cry 4 verbringen konnte, glaube ich, jetzt schon zu wissen, dass die Himalaya-Mär um Ajay Ghale die Vorgänger schlagen wird. Die Herbstwälder von Kyrat sind nicht nur eine schöne Abwechslung zum inzwischen echt ausgelutschten Inselfzenario, Ubisoft hat die offene Welt auch mit deutlich mehr Leben gefüllt. Weil's vor allem dank der Karma-Missionen ständig was zu tun gibt, entsteht keine Sekunde Langeweile. Vielmehr möchte man hin und wieder rufen: »Jetzt lasst mich endlich meine Hauptmission erledigen, verflucht nochmal!« Wer partout seine Ruhe will, greift einfach zum Gyrocopter und erhebt sich in die Ruhezone über den Wipfeln. Das werde ich sicherlich auch das eine oder andere Mal tun, aber die meiste Zeit nehme ich wohl das Auto. Einfach, weil ich nichts am Boden verpassen möchte. Und außerdem weiß man ja nicht, welch hübsche Problemen der Radiomoderator sonst noch hat.

Potenzial: Ausgezeichnet



Feuer! Auch in Far Cry 4 können wir wieder verheerende Brände legen.



Die Ubisoft-Formel

Eine lebendige Spielwelt und mathematische Formeln – ein Gegensatz. Ubisoft bastelt daraus aber ein erfolgreiches Open-World-Spiel nach dem anderen. Wir fragen die Entwickler, warum und wie sie das machen. Von Dmitry Halley und Jochen Gebauer

Mit Vorurteilen ist das so eine Sache. Stellen Sie mal sich vor, Sie sollten die Karikatur einer typischen Führungspersonlichkeit eines großen Publishers entwerfen. Welche Merkmale tanzen jetzt vor ihrem Kopfkino? Maßgeschneiderter Anzug? Perfekte Föhnfrisur mit Drei-Wetter-Taft? Dollarzeichen in den Augen? Folgt man der Argumentation mancher Beobachter, dann ist das keine Karikatur, sondern nackte, profitorientierte Realität. Doch dann trifft man Menschen wie Tommy Francois, der so überhaupt nicht in diese Schublade passen will. Als Director of New IP bei Ubisoft ist er für die kreative Ausrichtung der Unternehmensmarken (»Intellectual Properties«) des französischen Publishers verantwortlich. Das beinhaltet künftige Spiele etablierter Reihen

wie Assassin's Creed oder Watch Dogs, aber auch neue Projekte wie The Division. Francois sitzt also in der Publisher-Chefetage. Und trotzdem sieht man ihn so gut wie nie im Anzug. Stattdessen trägt er auf manchen Bildern einen schottischen Kilt, hat eine feuerrot gefärbte Sturmfrisur. Im Gespräch gibt er sich betont ungezwungen, schwärmt von den Möglichkeiten offener

»Stoppt mich, wenn ich zu viel rede«

Spielwelten: »Stellt euch mal ein Assassin's Creed während der spanischen Inquisition vor, und da steht ein Typ vor einer Kirche in Salamanca und trägt Don Quijote genau so vor, wie es damals gedacht war, als mündli-

che Erzählung. Und der Spieler kann sich aussuchen, ob er zuhört, oder es sich runterlädt aufs Smartphone.« Er klingt aufrichtig, ehrlich begeistert. »Da gibt's so viele Möglichkeiten, wir können tausende Geschichten erzählen, Hunderte von Gesichtern modellieren. Ich kann's kaum erwarten, in fünf Jahren unsere eigenen Welten oder die von der Konkurrenz zu spielen – das wird uns total aus den Socken hauen ... stoppt mich, wenn ich zu viel rede, bei sowas werde ich leidenschaftlich.« Wir lassen ihn natürlich weiterreden, bis wir über folgende Worte stolpern: »Innovation ist super. Alle bei Ubisoft lieben Innovation.«

Alle bei Ubisoft lieben Innovation? Bei knapp 9.000 Mitarbeitern müsste dann ja jedes neue Spiel eine grenzenlos innovative Offenbarung sein. In den Ohren mancher Spieler dürfte das eher nach Peter Molyneux



Ubisofts Helden sind entweder charmante Weiberhelden, die sich nichts befahlen lassen, so wie Piratensprössling Edward Kenway.



Oder sie sind mürrische Außenseiter, die nicht nach den Regeln spielen, so wie Profihacker Aiden Pearce aus Watch Dogs.

klingen – und nach einem seiner legendären leeren Versprechen. Kein Wunder, dass sich viele Reaktionen zu Assassin's Creed 4 oder dem neuen Ableger Unity ganz anders lesen: »Das x-te mal der gleiche Aufguss«, schreibt ein Nutzer in unserem Online-Kommentarbereich. »Ubisoft soll mal einen neuen Weg einschlagen, neue Elementen-

»Um die Cashcow zu melken«

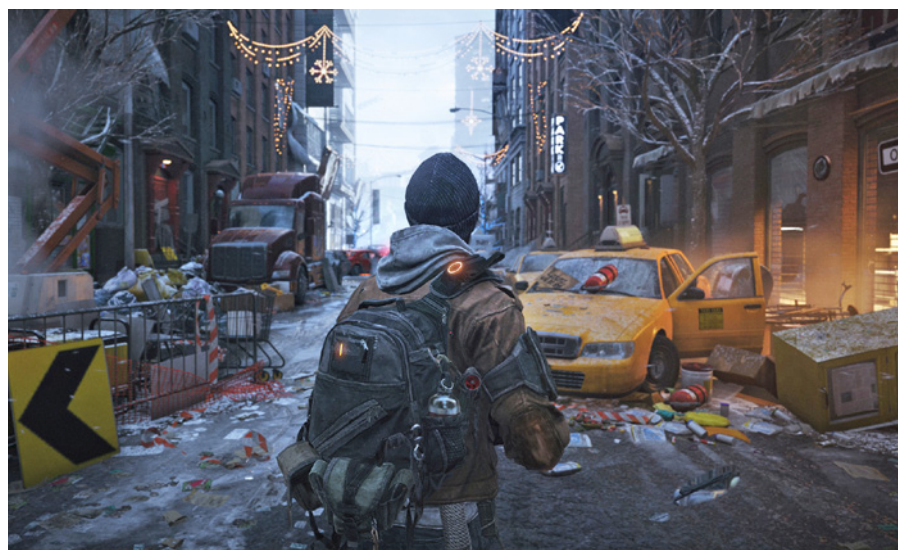
te reinbringen«, schreibt ein anderer. Und ein dritter fasst diese Haltung so zusammen: »Ubisoft bringt doch jedes Jahr einen neuen Teil mit genau dem gleichen Spielprinzip raus, um die Cashcow zu melken, nix neues!« Als Destillat dieser kritischen Perspektive kursiert im Netz seit einiger Zeit der Begriff »Ubisoft-Formel« – die Vorstellung einer mathematischen Gleichung, nach der die Entwickler ihre Spiele zusammenrechnen. Wie passt das zusammen mit Tommy Francois' Enthusiasmus für Innovation und Fortschritt? Was ist dran an Ubisofts Open-World-Formel, und warum funktioniert sie offenbar so gut, dass sich die Assassin's-Creed-Reihe mittlerweile knapp 73 Millionen Mal verkauft hat? Malt

der große Publisher absichtlich nach Zahlen? Und wenn ja, warum eigentlich?

Alles beginnt mit dem ersten Assassin's Creed: eine offene Spielwelt, die in freischaltbare Sektoren untergliedert ist, Aussichtspunkte zum Hochklettern, der Fokus auf Parkour-Bewegungen, jede Menge harmlose Feinde, die mit anspruchsvolleren »Brutes« (schwer gepanzerten Gegnern) durchmischt werden – Spielmechaniken, die man seitdem in jedem Assassin's Creed, Far Cry oder auch in Watch Dogs findet. Eine wirklich greifbare Kontur bekommt das alles aber erst im zweiten Teil sowie in Assassin's Creed: Brotherhood. Jetzt platzt die Mini-Karte förmlich vor kleinen und größeren Aufträgen, man erobert Festungen, erwirbt stärkere Waffen und errichtet eine Infrastruktur. Nahezu all diese Elemente sind mittlerweile Standard in Ubisofts Open-World-Spielen. Wollten wir die Besonderheiten dieser Spielwelten auf einen Begriff reduzieren, dann wäre das wohl das englische Wort »Clearing«; das sukzessive Abarbeiten von Aufgaben, um Bereiche der Spielwelt für uns und unsere Fraktion zu gewinnen, zu befrieden oder zu befestigen. Aber es ist eben nicht nur eine Besonderheit, es ist ein Bündel von Mechaniken, die den neuen Spielen ein gleichbleibendes Strukturgerüst verleihen; in Assassin's Creed

lernt man Kirchtürme als erklimmbare Aussichtspunkte kennen, mit denen sich Teile der Karte freischalten lassen. Spielt man danach Far Cry 3, weiß man beinahe instinktiv, dass die Radiotürme genauso funktionieren. Und spätestens bei Mittelerde: Mordors Schatten hat der Spieler diesen Mechanismus so nachhaltig verinnerlicht, dass er keine Erklärung mehr benötigt – obwohl das Spiel gar nicht von Ubisoft stammt. Dass es dieses Gerüst aus formelhaften Elementen gibt, lässt sich also genauso wenig leugnen wie der Umstand, dass die Spieler auf ein ganz spezielles Verhalten in der offenen Spielwelt konditioniert werden, ein Verhalten, das sich in nahezu jedem Open-World-Titel von Ubisoft wiederholt.

»Natürlich sind wir uns dessen bewusst,« sagt Tommy Francois, »und intern kämpfen wir dagegen an. Es ist definitiv nicht unsere Absicht, den Spieler immer auf das gleiche Spielerlebnis abzurichten. Das wäre langweilig. Schließlich sind wir selbst Spieler.«



Wir sind gespannt, wie viele Aspekte der Formel ihren Weg in The Division finden werden.



Auf Anfrage sendet Ubisoft uns dieses offizielle Bild von Tommy Francois. Definitiv nicht der Schlips- und Anzug-Typ.

Warum also die ganzen Standards? Wir haken nach. Wenn Ubisoft die Idee einer Formel selbst bekämpft, warum nutzt man sie dann immer wieder? »In jedem Spiel versuchen wir uns an Dutzenden von großen Neuerungen, beispielsweise in der Art, wie man die Spielwelt freischaltet. Aber am Ende geht's um den Spieler. Wir testen unsere Spiele, unsere neuen Strukturen, aber wenn es dem Spieler schwerfällt, sie zu verstehen, dann machen wir was falsch.« Ein Beispiel für so eine gescheiterte Neuerung will Francois uns nicht verraten, dabei wüssten wir gerne, welche diesbezüglichen Mechaniken im internen Testlabor auf der Strecke geblieben sind. Das sei Ubisofts geheime Zutat, man müsse schließlich an die Konkurrenz denken. Stattdessen nennt Francois noch weitere Hindernisse wie den Zeitdruck, mit dem alle Entwickler zu kämpfen haben: »Das ist, als wolle man mit dem Rauchen aufhören, da mangelt es im Zweifelsfall nicht an der Willenskraft, aber wenn man unter Druck gerät, fängt man doch wieder damit an. Leider ist das bei der Spieleentwicklung genauso. Entwickler bemühen sich, neue Sachen auszuprobieren, die Herangehensweise zu ändern, aber am Ende des Tages müssen sie rechtzeitig ein Produkt abliefern, das den Spielern gefällt. Sobald es stressig wird, besinnen sich Entwickler des-



XIII: bis heute ein Paradebeispiel für ein innovatives, aber gescheitertes Spiel von Ubisoft.

halb auf Mechaniken, von denen sie wissen, dass sie da draußen funktionieren.«

Die Metapher mit den Zigaretten greifen wir auf. Wir fragen, ob man den Publisher dann nicht mit der Tabakindustrie vergleichen kann, die Raucher bewusst auf das Sucht-Verhalten konditioniert. Schließlich

ist es wie mit dem Huhn und dem Ei: Wenn Ubisoft sich gezwungen sieht, eine Erwartungshaltung zu befriedigen, die es selbst geschaffen hat, warum dann nicht die Rezeptur ändern? Tommy Francois bleibt diplomatisch, erzählt uns, dass Spielerführung und Konditionierung unerlässlich seien, wenn man einen Standard etablieren wolle – und den brauche man, um viele Spieler zu erreichen. Das ist Ubisoft mit Assassin's Creed 2 gelungen. Gereift durch die zahlreichen Schwächen des Vorgängers ist der Ausflug in die italienische Renaissance rund um Meuchler-Jüngling Ezio der erste Bombenerfolg der Ubisoft-Formel. Wo der erste

»Als wolle man mit dem Rauchen aufhören«

Teil noch erheblich unter seiner mangelnden Abwechslung leidet, bietet Ezios Abenteuer eine weit lebendigere Welt mit vielseitigen Beschäftigungen. Und die sind wegweisend für alle folgenden Open-World-Spiele. Francois betont die Relevanz solcher Standards, wenn man bei so großen Produktionen an Innovation denken will. Mehr als einmal verwendet er das Bild des Erwachsenwerdens: Eine Marke müsse reifen, Schritt für Schritt neue Dinge ausprobieren, damit man nicht voreilig auf die Nase falle. So sieht er auch Watch Dogs als ersten Schritt eines Neugeborenen, das bei seinen frühen Gehversuchen lieber auf Nummer sicher geht und erst mit zukünftigen Ablegern seine Formel erweitern will.

Bei großen Publishern ist diese konservative Haltung üblich: maximaler Erfolg mit minimalem Risiko, Altbewährtes festigen und nur gemächlich erweitern. Man schaue sich etwa EAs Sportserien oder – als besonders kontroverses Beispiel – Activisions Call of Duty-Reihe an. Innovationen mögen das Medium als Ganzes weiterentwickeln, sie sind aber auch unvorhersehbare Wagnisse.



Bis heute sehnen viele Fans den Nachfolger von Ubisofts Beyond Good & Evil herbei, damals war es trotz oder gerade wegen des kreativen Szenarios aber ein Ladenhüter.



Watch Dogs wirkt an einigen Stellen schon zu formelhaft und überflutet uns mit Beschäftigungen.

**TÜRME**

Hohe Punkte erklimmen und die Spielwelt enthüllen. Gibt es jüngst auch in Mordors Schatten. Und wohl auch in Far Cry 4.

**BRUTES**

Normale Gegner sind nur in der Masse gefährlich, Taktik brauchen wir lediglich bei den gepanzerten Brutes.

**STRONGHOLDS**

Seit Brotherhood gibt's feindliche Festungen einzunehmen, auf deren Asche wir unsere eigenen Lager errichten.

**JAGD & CRAFTING**

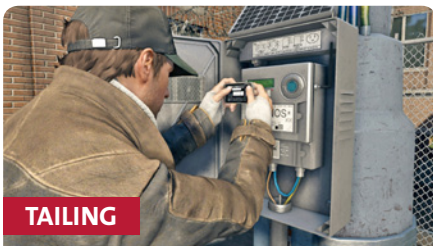
Wildtiere jagen, Waffen basteln, Schiffe verbessern – eine Nebenbeschäftigung, die uns mit exklusiver Ausrüstung versorgt.



Die Ubisoft-Formel

**SEKTOREN**

Sektor für Sektor arbeiten wir Aufgaben ab und befrieden die Weltkarte, um am Ende in Ressourcen zu schwimmen.

**TAILING**

Auch die Missionstypen werden formelhaft – ganz prominent die Abhörmissionen, in denen man einen NPC heimlich belauscht.

**PARKOUR & KLETTERN**

Seit Assassin's Creed ein Muss: jeder Held ist Akrobat und Killermaschine zugleich und überwindet mühelos jedes Hindernis.

**NEBENFIGUREN**

Bei den Helden geht Ubisoft selten ein Wagnis ein, dafür gibt's in jedem Spiel mindestens eine sehr exzentrische Nebenfigur.

So wie beispielsweise Ubisofts Cel-Shading-Experiment XIII oder das erste Deus Ex, das heute als Meisterwerk gilt, sich damals aber nur schleppend verkauft. Für Tommy Francois manifestiert sich dieses Risiko bei Open-World-Titeln vor allem in der Zugänglichkeit der Spielwelt: »Da hat einmal ein Kollege ein neues Rennspiel bei mir vorgestellt und einer der Kniffe war, dass er die Ampelfarben durch Gelb und Violett ersetzt hat. Es war ein tolles Spiel, aber ich habe jedes Mal den Start verpasst, weil ich nicht wusste, dass Violett das Startlicht ist. Das ist einfach kein Code, der bei jedem funktioniert.« Für ihn ist Gamedesign eine Sprache, die man so sprechen muss, dass möglichst viele Menschen sie verstehen. Und darum geht es schließlich: Reichweite. »Uns ist ein leicht zugängliches System wichtiger als irgendwelche Mechaniken, die zwar innovativ sind, aber bestimmte Spieler nicht erreichen, weil sie unverständlich sind.«

Wir glauben Francois, dass er in erster Linie auf der kreativen Seite seiner Produktionen steht, aber spätestens hier lässt sich die finanzielle Gewalt hinter den großen Produktionen auch nicht verleugnen. An kei-

ner Stelle spricht er mit uns über Gewinne, Verkaufszahlen oder Geld, doch letztlich beschreibt er stets ökonomische Abwägungen: Wie viel Innovation kann ich als Publisher riskieren, bevor mir ein zu großer Anteil der Spieler abspringt? Zugänglichkeit, gemächliches Reifen, Konditionierung von Spielerverhalten – das sind Strategien, mit

»Ich habe jedes Mal den Start verpasst«

denen man Massen ansprechen und möglichst viele Spieler gewinnen will. Die Ubisoft-Formel mag für Francois ein etablierter Standard sein, mit dem sich funktionierende Spielwelten kreieren lassen, aber gerade deshalb ist sie auch ein Rezept, mit dem man Verkaufszahlen stabilisiert und kalkuliert. Das erste Assassin's Creed ist noch ein Wagnis, spätestens nach dem dritten Ableger dürfte die Frage aber nicht mehr gewesen sein: Wie entwickeln wir die Serie innovativ weiter? Sondern: Wie lange funktioniert unsere Spielmechanik noch, bevor sich die Leu-

te langweilen? Aus der Suche nach einer sinnvollen Spielerführung in offenen Welten ist der Kampf gegen die eigenen Standards geworden. Bis hierhin verstehen wir das kreative Dilemma von Tommy Francois, denn hinter den großen Ubisoft-Marken stehen Kosten, die keine Fehler und keine Verluste erlauben (allein Assassin's Creed 4: Black Flag verschlingt über 100 Millionen Dollar Produktionskosten). Das muss man selbst als Kritiker anerkennen.

Problematisch wird die Ubisoft-Formel aber dann, wenn man sich die kreativen Aspekte eines Spiels vergegenwärtigt, die Kunst hinter der Formel. Denn die Frage nach den Auswirkungen des Formelhaften auf die kreative Gestaltung von Spielwelt, Atmosphäre und Story ist brisant. »Was die rein kreative Seite der Entwicklung betrifft, halte ich den Vorwurf mit der Formel für unbegründet,« sagt Francois. »Wenn du Assassin's Creed spielst, erlebst du Geschichte. Bei The Division landest du in einem dystopischen New York. In Far Cry 4 im fiktiven Königreich Kyrat.« Klar, da mag er recht haben – und gleichzeitig einen Erklärungsansatz liefern, warum die Ubisoft-



Schurke nach Formel: Far Cry 3 hatte einen charismatischen Bösewicht, also braucht der Nachfolger das auch.

Formel innerhalb der Community wesentlich nachsichtiger gehandhabt wird als beispielsweise die Call of Duty-Reihe. Wo letztere tatsächlich einer strengen Formel folgt (und das zuletzt mit schwindenden Absätzen bezahlt), setzen Ubisoft-Spiele in der Regel immerhin aufwändige kompo-

»Offene Welten sind für mich wie Zwiebeln«

nierte historische Schauplätze und neue inhaltliche Schwerpunkte wie Watch Dogs' Überwachungsstaat oder die Seeschlachten aus Assassin's Creed 4. Das große »Aber« bei Francois' Erklärungsansatz sind aber die Auswirkungen auf die Geschichte und die Immersion des Spielers. So erschien im In-

ternet jüngst ein ironischer Spieletest zum »Ubisoft Game«, einem fiktiven Titel, der das generische Ergebnis der Ubisoft-Formel satirisch zur Schau stellen will: »Ubisoft Game ist die Geschichte von Hauptcharakter, einem frechen oder rebellischen Weißen, der ziemlich gut in Parkour und im Töten ist. Eine der wichtigsten Eigenschaften von Hauptcharakter ist die Art, wie er sich kleidet. Sein Outfit lässt ihn individuell aussehen und liefert einige prägnante Symbole, die sich gut als Merchandise vermarkten lassen.«

Wenn sich das Formelhafte in jede Pore eines Spiels einschleicht, dann gefährdet das die kreative Integrität der offenen Welt und der erzählten Geschichte. Kaum erreichen die Seeschlachten von Assassin's Creed 3 große Beliebtheit unter den Fans, schon drehen sich Nachfolger wie Black Flag und Rogue zentral um dieses Element. Far Cry 3-Schur-

ke Vaas Montenegro gehört zu den bemerkenswertesten Charakteren seit langer Zeit, also spinnt Far Cry 4 seine Handlung ebenfalls um einen charismatisch-wahnsinnigen Bösewicht. Sobald die Spieler merken, dass die offene Welt nicht mehr ist als ein Haufen kalkulierter Häppchen, die sie möglichst geschmeidig bei der Stange halten sollen, wird aus dem lebendigen Spiel ein mechanisches, formelhaftes Konstrukt – und die Community fühlt sich im schlimmsten Fall für dumm verkauft, manipuliert und enttäuscht. Deshalb ist die Angst vor seelenlosen Fortsetzungen bei den Spielern so präsent und nachvollziehbar. Trotzdem wirkt Tommy Francois Begeisterung für die Zukunft offener Spielwelten echt, er redet sich förmlich in einen Rausch, als wir ihn fragen, wohin die Reise dieses Genres künftig gehen soll. »Offene Welten sind für mich wie Zwiebeln mit unendlich vielen Schichten. In jede Schicht können wir Spielmechaniken oder Geschichten packen, da ist so viel möglich, und das wird sich in Zukunft noch erweitern«, sagt er. Francois träumt in dieser Zukunft von Welten, in denen der Spieler seine eigene Geschichte finden und erzählen kann, von einer künstlichen Intelligenz, die unabhängig von unseren Handlungen einen organischen Mikrokosmos simuliert. Ein Mikrokosmos, in dem der vermeintliche Bösewicht seinem eigenen Tagesablauf nachgeht und vielleicht sogar von einem anderen Bösewicht hinterrücks erschossen wird, wenn der Spieler die Hauptstory zu lange links liegen lässt. Die Ubisoft-Formel ist für Francois ein notwendiges Fundament, das diesen Weg bereitet und festigt. Es kann natürlich sein, dass er sich nach dem Gespräch trotzdem die Zigarre mit einem Hundert-Dollarschein anzündet und Quartalszahlen studiert. Aber mit Vorurteilen ist das eben so eine Sache. **DH / JG**



Gerade weil es von einem anderen Publisher ist, verdeutlicht Mordors Schatten mit seinen vielen Parallelen die Formelhaftigkeit von Ubisofts Spielwelten.

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
NEU	Aquanox: Deep Descent	Action-Simulation	Nordic Games	11/14	–	2015
UPDATE	Armored Warfare	Multiplayer-Shooter	Obsidian Entertainment	–	–	2015
NEU	Assassin's Creed: Rogue	Action-Adventure	Ubisoft Sofia	–	–	1. Quartal 2015
	Assassin's Creed: Unity	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	07/14	–	13. November 2014
UPDATE	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Rocksteady Studios	04/14	–	2. Juni 2015
	Battlecry	Multiplayer-Shooter	Battlecry Studios	–	–	2015
UPDATE	Battlefield: Hardline	Ego-Shooter	Visceral Games	07/14, 11/14	Sehr gut	1. Quartal 2015
	Below	Adventure	Capybaragames	–	–	2015
	Call of Duty: Advanced Warfare	Ego-Shooter	Sledgehammer Games	–	–	4. November 2014
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	–	2015
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14	Sehr gut	2015*
	Dead Island 2	Action	Yager Development	–	–	1. Quartal 2015
	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbau-Strategie	Blue Byte Software	09/14	–	4. Quartal 2014
	Doom	Ego-Shooter	id Software	–	–	2015
	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Bioware	08/13, 10/13, 11/13, 04/14, 09/14	Ausgezeichnet	21. November 2014
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14	Sehr gut	2015
	Dungeons 2	Echtzeit-Strategie	Realmforge	–	–	2015
UPDATE	Dying Light	Ego-Shooter	Techland	10/14	Sehr gut	30. Januar 2015
	Elite: Dangerous	Weltraumsimulation	Frontier Developments	04/14, 05/14	Sehr gut	2014*
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2014
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	10/13	–	2015
	Evolve	Multiplayer-Shooter	Turtle Rock Studios	03/14, 10/14	Sehr gut	10. Februar 2015
UPDATE	Far Cry 4	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	07/14, 11/14	Ausgezeichnet	18. November 2014
	Game of Thrones	Adventure	Telltale Games	–	–	2014
	Get Even	Ego-Shooter	The Farm 51	–	–	2015
	Grand Ages: Medieval	Echtzeit-Strategie	Kalypso Media	10/14	–	2015
UPDATE	Grand Theft Auto 5	Action	Rockstar North	–	Ausgezeichnet	27. Januar 2015
	Heroes of the Storm	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	13/13	Gut	2014
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Dambuster Studios	–	–	2015
UPDATE	Hotline Miami 2: Wrong Number	Action	Dennaton Games	09/13	–	4. Quartal 2014
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14	–	2015
UPDATE	Kingdom Under Fire 2	Action-Strategie	Blueside Inc.	–	–	2014
	Lara Croft and the Temple of Osiris	Action	Crystal Dynamics	–	–	9. Dezember 2014
	Lego Batman 3: Jenseits von Gotham	Action-Adventure	Traveller's Tales	–	–	14. November 2014
	Lords of the Fallen	Rollenspiel	Deck 13 Interactive	11/13, 08/14	Sehr gut	31. Oktober 2014
	Mad Max	Action-Adventure	Avalanche Studios	–	–	2015
	Mass Effect 4	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14	–	2015
UPDATE	Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes	Action-Adventure	Konami Productions	–	–	18. Dezember 2014
	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	Action-Adventure	Konami Productions	–	–	2015
	Might & Magic: Heroes 7	Rundenstrategie	Limbic Entertainment	09/14	–	2015
	Mirror's Edge 2	Action	Digital Illusions CE	–	–	2015
	No Man's Sky	Weltraumsimulation	Hello Games	01/14	–	2015
	Ori and the Blind Forest	Jump&Run	Moon Studios	–	–	4. Quartal 2014
	Overkill's The Walking Dead	Ego-Shooter	Overkill Software	–	–	2016
UPDATE	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	07/13, 09/14	–	1. Quartal 2015
	Pro Evolution Soccer 2015	Sport	Konami	–	–	13. November 2014
UPDATE	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	07/13	Sehr gut	21. November 2014*
	Project Spark	Adventure	Team Dakota	–	–	7. Oktober 2014
	Rainbow Six: Siege	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	07/14	Sehr gut	2015
NEU	Raven's Cry	Rollenspiel	Reality Pump	–	–	27. November 2014
	Resident Evil: Revelations 2	Action	Capcom	–	–	1. Quartal 2015
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Crystal Dynamics	–	–	2016
	Rollercoaster Tycoon: World	Wirtschaftssimulation	Pipeworks Software	–	–	1. Quartal 2015
	Rust	Action	Facepunch Studios	03/14	Gut	2014*
	Shadow Realms	Action-Rollenspiel	Bioware	–	–	4. Quartal 2015
UPDATE	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalium	05/13	–	2015
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	–	–	1. Quartal 2015
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 07/14	Sehr gut	2015
	Star Wars: Battlefront	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions CE	–	–	2015
	Starbound	Rollenspiel	Chucklefish	02/14	Sehr gut	2014*
	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeit-Strategie	Blizzard Entertainment	–	–	2015
	Tales from the Borderlands	Adventure	Telltale Games	–	–	2014
UPDATE	The Book of Unwritten Tales 2	Adventure	King Art Games	–	–	Januar 2015*
UPDATE	The Crew	Rennspiel	Ubisoft Reflections	08/13	–	2. Dezember 2014
	The Witcher 3: Wild Hunt	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13, 08/13, 01/14, 07/14, 09/14	–	24. Februar 2015
	Tom Clancy's The Division	Online-Rollenspiel	Massive Entertainment	11/13	–	2015
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile Entertainment	07/13, 05/14	–	2015
NEU	Total War: Attila	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly	–	–	2015
	Unbended	Action-Rollenspiel	Unbended Team	–	–	2016
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	–	2015
	World of Warcraft: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	13/13	–	13. November 2014
	World of Warships	Action	Wargaming.net	–	–	4. Quartal 2014
UPDATE	Wreckfest (Next Car Game)	Rennspiel	Bugbear Entertainment	–	–	2015*

NEU In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

UPDATE Aktualisierte Daten; rote Schrift zeigt, was sich geändert hat. Eine Potenzialeinschätzung vergeben wir nur bei »Angespielt«-Previews. Für »Angeschaut«-Artikel gibt es keine Wertung.

* Spiele, deren Termin mit einem * versehen ist, befinden sich in einer (offenen) Alpha oder Beta-Phase und können schon gespielt werden. In der Regel erhalten diese Spiele keinen konkreten Veröffentlichungstermin.

Aufgetaucht

Die Rückkehr eines Unterwasser-Klassikers

Aquanox war Far Cry, bevor es Far Cry gab: ein deutsches Prestige-Projekt mit dem höchsten Budget seiner Zeit. Doch Zeitdruck und finanzielle Querelen führten die Marke an die Wand. Nun kehrt das Unterwasser-Elite zurück. Von Andre Peschke

Angespielt

Genre: **Aktionspiel** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **Digital Arrow** (inMomentum, keine Wertung)
Termin: **Ende 2015** Status: **zu 30% fertig**

Einst bildete es die Speerspitze der deutschen Spieleentwicklung: Aquanox. Ein Unterwasser-Shooter mit Handels- und Rollenspiel-Elementen, produziert mit einem für deutsche Studios im Jahr 1999 unerhörten Budget von fünf Millionen D-Mark, basierend auf einer eigens entwickelten Engine, die von Nvidia als Referenztitel für GeForce-3-Karten herungereicht wurde und vermarktet als »Quake unter Wasser«. Es galt als einer der ersten deutschen Titel von internationalem Format. Sein Entwickler Massive Development, Macher von Schleichfahrt, war Crytek, bevor es Crytek gab. Doch dann kam Jowood.

Ein Jahr vor der Veröffentlichung des Spiels im Jahr 2001 wurde Massive von dem österreichischen Publisher aufgekauft. Kurz nach der Veröffentlichung von Aquanox steckte Jowood in finanziellen Schwierigkeiten. Man brauchte händeringend Spiele für das Weihnachtsgeschäft 2002, und das Team von Massive steckte gerade nicht mitten in einem laufenden Projekt. Dort hatte man gehofft, für die Fortsetzung von Aqua-

nox ganze 30 Monate Zeit zu bekommen. Stattdessen bekam man zehn und einigte sich dafür auf ein Addon. Als es dem Team



Aquanox erschien im Oktober 2001 und erhielt im GameStar-Test 85 Punkte.

gelang, innerhalb kürzester Zeit erstaunlich viele Neuerungen einzubauen, wurde das Addon zur offiziellen Fortsetzung, Aquanox 2: Revelations. Aber die Lage bei Jowood hatte sich nicht verbessert. Der Publisher setzte Massive an Aquanox: The Angel's Tears, eine PlayStation-2-Umsetzung von Revelations. Weitere Monate gingen ins Land, Jowoods Finanzen wurden knapper. Nur wenige Wochen vor Fertigstellung von The Angel's Tears beschloss die Firmenleitung in Österreich, das Studio zu schließen. Eine Kerngruppe von fünf Entwicklern verblieb im Unternehmen, um das PS2-Spiel fertigzustellen.

Doch dann, so schildert es Massive-Mitgründer Alexander Jorjas, stellte Jowood plötzlich alle Zahlungen ein. Es kam zum Rechtsstreit. Jorjas und seine Partner weigerten sich, The Angel's Tears an Jowood herauszugeben. Sie fürchteten, im Falle einer Insolvenz dafür geradestehen zu müssen, den letzten Wert ihrer Firma ohne eine Zahlung weggegeben zu haben. Jowood wiederum brauchte das Spiel, um die Rechnungen bei Massive zu bezahlen. Immer unversöhnli-



cher stritten die Parteien miteinander. Zwischenzeitlich, so die Gerüchte, bezichtigte Jowood die Entwickler bei Massive sogar, absichtlich Bugs in die fertige Version des Spiels eingebaut zu haben. Es war ein Streit, bei dem es keinen Gewinner gab. Bis heute zeugt ein Eintrag samt Cover auf Amazon.de davon, wie nah The Angel's Tears seiner Veröffentlichung gekommen war. Aber das letzte Aquanox, von dem seine Macher sagen, es sei das beste Spiel der Reihe, ist nie erschienen. 2005 wurde Massive endgültig geschlossen. Seitdem hat man von der Spielreihe nichts mehr gehört. Ohne Reinhard Pollice wäre das vermutlich auch so geblieben. Der Österreicher fing einst als Community Manager bei Jowood an, arbeitete sich

zum Producer hoch und ist heute bei Nordic Games. Der schwedische Publisher hatte nach der Jowood-Pleite im Jahr 2011 nicht nur Teile der Belegschaft, sondern vor allem auch viele der alten Lizenzen übernommen. Pollice heuerte als Business Development Manager an. Sein Job ist es, nach neuen Produkten und Geschäftsfeldern zu suchen. Unter den Jowood-Lizenzen waren für ihn zunächst ganz andere Titel interessant: Spellforce und Die Gilde zum Beispiel. Aquanox hingegen ... ja, was genau sollte man mit diesem Aquanox machen?

Jorias als einer der Erfinder von Aquanox sagt, der Unterwasser-Shooter sei ein »tough sell« – schwer verkäuflich. Er selbst

habe das über Jahre hinweg am eigenen Leib erfahren. »Es gibt einfach zu wenig vergleichbare Spiele«, sagt er rückblickend, »die Spieler wissen nicht, was sie sich unter einem solchen Spiel vorstellen sollen. Weltraum-Shooter kennt jeder. Ist halt wie

U-Boot-Shooter sind schwer verkäuflich

Wing Commander, kann man da sagen. Aber ein futuristisches U-Boot-Actionspiel?«. Auch bei Nordic Games war man daher skeptisch: zu nischig, zu risikoreich – so die ersten Reaktionen. Allein Reinhard Pollice will eine Neuauflage von Aquanox nicht einfach so vom Tisch wischen. Das Unterwasserszenario findet er ebenfalls schwierig – aber eben auch sehr faszinierend. Pollice glaubt nicht, dass eine einfache Fortsetzung von Aquanox Erfolg haben kann. Aber eine Neuauflage, die sich auf die Stärken des Spiels besinnt und mehr Action-Rollenspiel als Shooter ist? Das könnte klappen. Doch noch sind weder er noch seine Kollegen bei Nordic Games wirklich überzeugt. Bis Aquanox unerwartete Schützenhilfe erhält: von THQ.

Schon seit 2007 hat auch der US-Publisher ein Konzept in der Schublade, das stark an Aquanox erinnert, weiß aber nicht wohin damit. Ein erster Prototyp vom THQ-Studio Mass Media wird prompt wieder eingestampft. 2008 bekommt Mass Media eine zweite Chance und beginnt das Projekt



Fast alles im Spiel ist noch Work in Progress. So auch das Cockpit, das derzeit einen erheblichen Teil der Spielwelt verdeckt. Gut möglich, dass sich hier noch viel ändert.



Unser U-Boot in der Anfahrt auf eine Unterwasserbasis. Die Sichtweiten unter Wasser muss das Team natürlich übertreiben, in der echten Tiefsee würde man (fast) nur Schwarz sehen.

mehr in Richtung Shooter zu entwickeln. Nun kann man auf den Unterwasserstationen aussteigen und dort Jagd auf Mutanten machen. Auch diese Version des Spiels landet im Reißwolf. Doch die Idee scheint THQ nicht loszulassen. 2010 startet der Publisher einen weiteren Versuch. Erneut ist das Konzept mehrfach umgearbeitet worden. Aus der Idee eines U-Boot-Spiels ist inzwischen ein Unterwasser-Shooter geworden, in dem sich Taucher mit Speeren und Harpu-

Das beste Aquanox ist nie erschienen

nen bekämpfen und Tiefseestationen mit MGs stürmen. Das neue Studio hinter dem Projekt nennt sich Big Red Button und gilt als heißer Newcomer, da sich Teile des Teams aus ehemaligen Mitgliedern des weltbekannten Entwicklers Naughty Dog (The Last of Us, Uncharted) rekrutieren. Doch auch diese Version des Spiels, inzwischen Deep Six ge-

nannt, überzeugt THQ nicht. Wieder wird es auf Eis gelegt, nur um 2011 einen vierten und letzten Neustart zu wagen – diesmal unter der Führung des Metro: Last Light-Studios 4A Games. Doch bevor 4A auch nur einen Gedanken an das Projekt verschwenden kann, gerät THQ Anfang 2012 in finanzielle Schieflage. Wenig später ist der einstige Publishing-Gigant bankrott. In einer Auktion werden Lizenzen aus fast 25 Jahren Unternehmensgeschichte versteigert.

Auch Nordic Games bietet mit. Dem Publisher geht es um die Lizenz an der Action-Adventure-Reihe Darksiders. Doch die gibt es nicht einzeln. THQs Insolvenzverwalter hat weniger attraktive Lizenzen und unfertige Projekte gemeinsam mit bekannten Marken zu Bündeln geschnürt, die Interessenten im Paket erwerben müssen. Im Darksiders-Paket enthalten ist ein unfertiges Spiel namens Deep Six. Nordic erhält den Zuschlag, und genau wie einst bei Jowood wandert das Lizenzpaket auf den Schreibtisch von Reinhard Pollice. Mit dabei: ein ganzer Stapel an Recherche-Material und Konzeptzeichnungen für den unvollendeten Unterwasser-Shooter. Ein Wink des Schicksal quasi. »Zu sehen, dass auch ein so großes Unternehmen wie THQ über so einen langen Zeitraum fest an die Chancen des Unterwasser-Szenarios geglaubt hat«, sagt Reinhard Pollice, »war für mich sehr ermutigend. Zudem hatten wir jetzt die Inspiration aus all diesen Konzeptgrafiken.« Mitte 2013 beauftragt Nordic das serbische Studio Digital Arrow mit der Entwicklung von Aquanox: Deep Descent.

Das Spiel, das der Publisher auf der Gamescom 2014 enthüllt, ist momentan noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Frühestens Ende 2015 soll es fertig werden. Derzeit basiert es noch auf der Unreal-3-Engine. Ein Wechsel auf Unreal 4 ist nicht ausgeschlossen, was den Veröffentlichungszeitpunkt wohl auf Anfang 2016 verschieben würde. Viel mehr als eine Technikdemo haben die Entwickler noch nicht vorzuweisen. Ein bisschen Herumfahren, ein bisschen Schießen, ein frühes Handelsmenü. Die Technik wirkt altbacken, die Level leer. Nur einige schöne Effekte wie riesige, wabernde

Das verschollene Spiel

Deep Six sollte ein Call of Duty unter Wasser werden, doch THQ kam bei dem Spiel nie über die Vorproduktion hinaus. Nordic Games nutzt nun einige der Materialien des Spiels als Inspiration für Aquanox: Deep Descent. Diese Bilder zeigen einen flüchtigen Blick auf das unvollendete Deep Six.



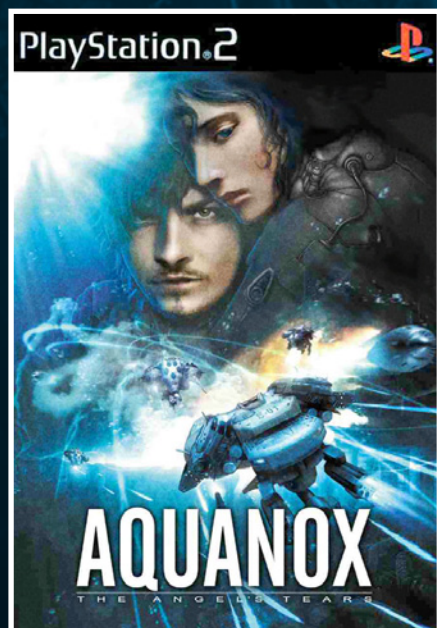
Dieser Screenshot stammt aus dem sehr frühen, spielbaren Prototypen, in dem sich Taucher mit Harpunen beschießen.



Eines der Schiffdesigns. Möglicherweise wird es ein ähnliches Tauchboot auch im neuen Aquanox geben.



Die Umgebungsartworks zu Deep Six sind für Nordic Games der größte Schatz. Locations wie diese will man in Aquanox: Deep Descent einbauen.



Aquanox: The Angel's Tears für die PS2 war zwar praktisch fertig, ist aber nie erschienen.

Planktonwolken lassen erahnen, dass das Team von Digital Arrow in der Lage ist, aus ihren begrenzten Mitteln durchaus beeindruckende Szenen herauszuholen.

Normalerweise würde ein Publisher sein Spiel nie in so einem frühen Stadium vorzeigen. Bilder von unbelebten Leveln und vorläufig texturierten Welten schaffen keinen tollen Ersteindruck. Aber Nordic geht mit Aquanox ein großes Risiko ein. Der Publisher muss wissen, ob es da draußen tatsächlich noch genug alte Fans und neue Interessenten gibt. Man hofft, anhand der Resonanz ablesen zu können, ob dieses Wagnis gelingen kann. Selbst für jemanden, der es gewohnt ist, von frühen Spielversionen auf das spätere Produkt zu schließen, ist es derzeit schwer, Aquanox richtig einzuschätzen. Das Design zeigt erste, vielversprechende Ideen wie das U-Boot-Cockpit, das mit Mo-



Ein erstes Schiffsdesign aus Aquanox: Deep Descent. So könnte unser Start-Schiff aussehen.

nitoren und Querstreben vergleichsweise weit ins Bild hinein ragt. Das Team will eine glaubwürdige Science-Fiction-Welt, das kam im Original zu kurz. Deshalb hat es auch einige Details der Rahmenhandlung neu definiert. Beispielsweise blockieren riesige Wolken winziger, Metall zerknirschender Roboter, sogenanntes Nanoplankton, den Weg des Spielers. Versuche, auf der Oberwelt nach dem Rechten zu sehen, machen unser U-Boot daher zur Brausetablette. Im Original versperrte noch ominös verseuchtes Wasser den Weg. Obwohl laut Alexander Jorjas durchaus bekannt ist, wie die Geschichte von Aquanox offiziell weitergegangen wäre, hat Deep Descent mit seinen Vorgängern nur die Prämisse gemein. Laut Nordic jedoch nicht nur aus Marketing-Erwägungen, sondern auch aus Respekt.

Denn die Geschichte des Original-Aquanox nahm außerhalb des Spiels ein tragisches Ende. Das Unterwasser-Universum der Spielreihe ist in weiten Teilen eine Kreation des deutschen Schriftstellers Helmut Halfmann. Massive heuerte ihn schon zu Schleichfahrt-Zeiten als Autor an. Bis heute liebt der har-

te Kern unter den Fans seine Geschichte einer Welt im ewigen Dunkel der Tiefsee, in der sich die Menschen mit den Worten »Licht« begrüßen und verschiedene Fraktionen um knappe Ressourcen ringen. Der Schriftsteller, der in den Erscheinungsjahren der Spiele unermüdlich mit den Spielern in Foren kommunizierte, erweckte mit der Umsetzung im Computerspiel seine ganz eigene Traumwelt zum Leben. Als die Entwicklung abgeschlossen war und er keine Gelegenheit mehr hatte, mit den Figuren zu arbeiten, sei das gewesen, als würden gute Freunde ausziehen, die über Monate auf seiner Couch gelebt haben.

Doch die Chance auf eine Rückkehr seiner Freunde erlebte er nicht mehr. 2009 verstarb Halfmann an Krebs. Eine Freundin richtete nach seinem Tod im Aquanox-Forum letzte Wünsche aus. In der bis heute nachzulesenden, rührenden letzten Botschaft an seine Fans heißt es: »Keine Blumen, keine Karten, keine Anrufe, keine Beerdigung, kein großes Fass. Er wird auf See bestattet werden. Du und Slow, wenn ihr beiden könnt, trommelt ein paar von den

alten Veteranen aus den »goldenen Zeiten« zusammen, spielt ein Match, bei dem ihr ordentlich Salut schießt und ein paar Tsunami Booster auf ihn gurgelt. Das hätte ihm gefallen. Ihr habt ihn besser gekannt und verstanden, als so manch einer seiner Kollegen und Chefs.« Man werde sich zwar an den Grundgedanken orientieren, die Aquanox populär gemacht haben, sagt Reinhard Pollice, ansonsten aber neu anfangen. Helmut Halfmanns Freunde und ihre Welt unter dem Meer sollen für immer ihm gehören.

Auch spielerisch will das neue Aquanox eine Rückkehr zu den Wurzeln wagen. Schleichfahrt und der Weltraumklassiker Elite werden als Vorbilder genannt, noch bevor das Wort Aquanox fällt. In Kämpfen soll taktisches Vorgehen und Energiemanagement von Waffen und Schilden wichtig sein, man wird Rohstoffe sammeln und verkaufen können, um dann beim Besuch von Unterwasserstationen in neue Schiffskomponenten zu investieren. Ein schnellerer Antrieb, neue Waffen oder der insbesondere zum Ausweichen nützliche Booster sind nur ein paar der Komponenten, die wir in unser modular aufgebautes Unterseeboot schrauben können. Wer nicht gerade shoppen ist, kann außerdem die Bar besuchen und in Gesprächen mit den Bewohnern tiefer in die Welt

THQ wollte Call of Duty unter Wasser

von Deep Descent eintauchen. Allerdings nicht allein. Denn die größte Neuerung ist mit Sicherheit der geplante Koop-Modus für vier Spieler. Den will Digital Arrow direkt in die Story einbinden, in der es diesmal nicht um einen einsamen Helden geht, sondern um ein Team aus vier Personen. Auch wenn wir allein spielen, werden wir daher von drei computergesteuerten Mitstreitern begleitet. Das soll wirklich kooperatives Missionsdesign ermöglichen und außerdem dafür sorgen, dass alle vier Koop-Spieler in der Handlung des Spiels eine tragende Rolle innehaben. Wer mit Computer-Sidekicks spielt, kann aber jederzeit von einem Schiff zum anderen wechseln, um besonders heikle Situationen persönlich zu lösen.

Vom derzeit populären Schritt Richtung Koop abgesehen scheint das Spiel sonst aber genau so charmant auf Nische getrimmt zu werden, wie es Publisher Nordic angekündigt hat. Energiemanagement, Rohstoffsysteme, Schiff-Upgrades und viele kleine Simulationsanleihen lassen auf ein taktisches Actionspiel mit Tiefgang hoffen. Früher Entwicklungsstand hin oder her: Grafische Oberliga wird man hier nicht erwarten können. Immerhin dürfte das Entwicklungsbudget des Spiels inflationsbereinigt eher knapp unter dem des Erstlings liegen. Die Rückkehr von Aquanox geschieht also nicht mit Pauken und Trompeten, sondern eher auf Schleichfahrt. Aber das passt ja. **AP**



Das Design der Unterwasserstationen ist ebenfalls noch in Arbeit. Hier ein Screenshot von vor wenigen Monaten. Mit einem Release des Spiels ist nicht vor Ende 2015 zu rechnen.

**JETZT
Trailer
ansehen!**



ERLEBE DAS PACKENDE FANTASY ACTION-RPG MADE IN GERMANY!

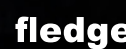
In Lords of the Fallen, dem neuesten Action-RPG vom deutschen Entwickler Deck13, übernimmst du die Kontrolle über Harkyn, einem verurteilten Verbrecher. Verstoßen und gebrandmarkt, kämpfst du für eine Welt, in der nichts vergeben und vergessen wird. Du bist die letzte Hoffnung der Menschen, um die Welt vor den zurückkehrenden Lords zu retten. Lords of the Fallen bietet eine packende Story und ein anspruchsvolles Kampfsystem. Jeder Kampf stellt dabei

eine nicht zu unterschätzende Herausforderung dar. Denn für jeden Feind musst du eine individuelle Kampftaktik anwenden. Wähle aus über 100 verschiedenen und kraftvollen Waffen, unterteilt in neun Klassen, Rüstungen und Fertigkeiten sowie mächtigen und spektakulären Zaubersprüchen! Entscheide selbst, welchen Weg du gehen möchtest: ob Krieger, Magier oder Schurke, stelle dich Heerscharen von Dämonen und bezwinde die furchteinflößenden Lords.



- OFFIZIELLER SOUNDTRACK
- THE MONK'S DECIPHER STORY-DLC
- DEMONIC WEAPONPACK
- EXKLUSIV: LIONHEART ARMORPACK

**JETZT
ERHÄLTlich!**



Lords of the Fallen © 2013 CI GAMES S.A. all rights reserved. Developed by Deck13 Interactive GmbH and CI Games S.A. Published by CI Games S.A. Lords of the Fallen is a trademark of CI Games S.A. Fledge Engine © Deck13 Interactive GmbH. „P“ and „PlayStation“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „PS4“ is a trademark of the same company. Kinect, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks or registered trademarks belong to their respective owners. All rights reserved. Änderungen vorbehalten. Solange der Vorrat reicht.



LORDS OF THE FALLEN

LIMITED EDITION

ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN



Dragon Age Inquisition

Bedenklich: Das Rollenspiel macht sich kurz vor Release sehr rar. Spannend: Wie werden sich die fehlenden Heilzauber aufs Spielgefühl auswirken? Von Sebastian Stange

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware** (Mass Effect 3, GS 05/12: 90 Punkte)
Termin: **21.11.2014** Status: **zu 95 % fertig**

Wenn wir derzeit an Biowares neues Rollenspiel denken, können wir uns ein wenig Sorge nicht verkneifen. Es ist nämlich merkwürdig still um das neue Dragon Age geworden, es macht sich regelrecht rar. Bei Redaktionsschluss dieser Ausgabe ist die Veröffentlichung des Rollenspiels gerade mal einen Monat entfernt. Traditionell finden so kurz vor dem Release Anspiel-Termine statt, oder es landen gar Vorschauversionen bei uns in der Redaktion. Nicht so bei Dragon Age: Inquisition. Seit der Gamescom konnten wir es nicht mehr spielen, auch anderen Pressevertretern

blieb der Zugang bislang verwehrt. Einzig Jesse Cox, Betreiber eines englischsprachigen Youtube-Kanals, durfte jüngst selbst Hand an das Spiel legen und eigene Aufnahmen anfertigen, außerdem strahlte Bio-

ware mehrere Livestreams aus. Viel ist das nicht. Derart kurz vor dem Erscheinen ist das sogar verdächtig wenig. Was ist also los?

Dragon Age: Inquisition ist kein kleines Spiel. Von 200 Stunden Spielzeit, um alles zu sehen und zu erledigen, sprechen die Entwickler. Es gibt viele interaktive Dialoge, unsere Charakterklasse oder zuvor getroffene Entscheidungen sollen sich aufs Spiel auswirken, und überall können wir Schriftrollen studieren, die mehr über die Geschichte und die Welt Thedas preisgeben. Um all das zu erschaffen, auf Fehler abzuklopfen, in viele Sprachen zu übersetzen und sauber auf PC und Konsole zu bringen, ist viel Zeit nötig. Ursprünglich sollte das neue Dragon Age schon Ende 2013 erscheinen, wurde aber im Sommer 2013 um ein Jahr verschoben. Als man es dann im Rahmen der Spielemesse E3 im Juni 2014 erstmals ausführlich vorstellte, titulierte es Bioware immer noch als Alpha-Version. Normalerweise dauert es von der Alpha bis zum fertigen Produkt etwa sechs Monate. Uns wunderte also nicht, dass bald eine zweite Verschiebung erfolgte. Statt Anfang Oktober erscheint das Rollenspiel nun am 21. November – so ziemlich der letzte gute

Termin für das gewinnträchtige Weihnachtsgeschäft. Und in einem Livestream, der am 13. Oktober ausgestrahlt wurde, erzählten die Entwickler, sie seien »dabei, das Spiel fertig zu machen«. Bitte was? Immer noch? Normalerweise dauert es etwa vier Wochen, die »Gold-Version« eines Spiels final zu überprüfen, auf DVDs zu pressen, in Verpackungen zu stopfen und weltweit an den Handel auszuliefern. All diese Anzeichen lassen uns zwar nicht glauben, dass Dragon Age: Inquisition in letzter Sekunde erneut verschoben wird, die ganze Sache lässt jedoch vermuten, dass da ein stattlicher »Day One Patch« auf uns warten dürfte.

Auch wenn die jüngst veröffentlichten Bewegtbilder sehr handverlesen wirken und wir Inquisition lieber selbst gespielt hätten, zeigt Bioware doch viele neue Mechaniken und Features des Rollenspiels im Detail. Endlich bekommen wir einen guten Eindruck vom Interface der PC-Fassung, den verschiedenen Spielmechaniken und vom Kampfsystem. Die größte Neuerung für die Serie ist dabei klar die titelgebende Inquisition, die wir im neuen Dragon Age anführen und deren Ziel es ist, einen Riss zwischen den Welten zu verschließen, aus dem be-

⊕ Stärken

- + hübsche Umgebungen
- + interessantes Metaspiel
- + effektreiche Kämpfe mit taktischer Note
- + solides PC-Interface

⊖ Schwächen

- Macht der Taktikmodus Spaß?
- Kann die Story fesseln?



Die Aktionsleiste ist nur der PC-Fassung vorbehalten. Dass sie nur acht Skills beherbergt, liegt an den Konsolenwurzeln des Spiels.

ständig Dämonen strömen. Dass dabei in den Reichen Orlais und Ferelden kleinere Konflikte entbrennen, verkompliziert die Sache zusätzlich. Spielerisch resultiert unser Amt in einer Festung namens Skyhold, die wir nach unserem Geschmack einrichten dürfen und in der wir die Marschrichtung der Inquisition festlegen. Das wiederum tun wir an einem Kartentisch, an dem auch unsere drei Berater bereit stehen: Hauptmann Cullen, Diplomatin Josephine und Spionin Leliana. Die schlagen nicht nur vor, auf welche Weise wir uns bestimmten Problemen widmen, wir können sie auch auf Missionen schicken. Um die 300 Aufträge soll es geben, die ähnlich wie in den jüngeren Assassin's Creed-Spielen funktionieren: Wir wählen Missionen aus, schicken einen unserer Agenten hin, der einige Minuten bis

Stunden in Echtzeit unterwegs ist, und werden bei Erfolg mit Geld, Ressourcen oder neuen Quests belohnt. Ob sich dieses Metaspiel langfristig wirklich entfalten und zum fesselnden Spielelement werden kann, lässt sich allerdings nur schwer absehen. Erfreulich ist jedoch, dass hierbei oft kleine Geschichten erzählt und von unseren Beratern passend kommentiert werden. Durch das Delegieren stärken wir den Einfluss der Inquisition in den verschiedenen Landstrichen Thedas'. Je mehr Macht die Inquisition hat, desto präsenter sind ihre Truppen. Wir bewirken also etwas Sichtbares und Greifbares in der Welt von Dragon Age: Inquisition.

Doch Schreibtischarbeit ist nur ein kleiner Teil des Spiels, meist sind wir in der Rolle des Inquisitors unterwegs und verfolgen handfeste Ziele. Wie schon in den Vorgängern bleibt es uns überlassen, ob wir unsere eigene Spielfigur oder einen unserer maximal drei Begleiter steuern. Interessantes Detail: Anfangs gibt es lediglich einen Item-Slot für Rüstungen. Dahinter verbirgt sich nicht etwa die Simplifizierung des Inventars à la Dragon Age 2, vielmehr müssen wir einen Brustpanzer erst verbessern, damit wir spezielle Armschienen und Handschuhe daran befestigen können. Die lassen sich später dann einzeln entfernen und austauschen. Das Handwerkssystem erlaubt uns außerdem, unsere Waffen im Detail anzupassen und etwa mit besonderen

Klingen und Griffen zu versehen. Kein Wunder, dass die Heldentruppe insbesondere in Brian Cox' Youtube-Video unermüdlich Kisten, Säcke und Truhen plündert und die Umgebungen nach Materialien und Schätzen durchstöbert. Spezielle Rezepte sind nicht nötig, wohl aber erlesene Zutaten. Für manche Spieler macht gerade das Looten, Basteln und Grübeln über optimale

Deligieren und Kämpfen

Ressourcenverwendung den Reiz an Rollenspielen aus. Wir sind neugierig, ob hier am Ende der Spaß am Tüfteln oder der Frust aufgrund der mühsamen Materialbeschaffung im Vordergrund steht.

Auch zum Kampfsystem gewinnen wir aus dem gezeigten Material einige interessante Erkenntnisse. Und zwar scheinen die Schlachten – entgegen mancher Befürchtungen im Vorfeld – durchaus taktischen Tiefgang zu bieten. Unsere Helden und Gegner haben eigene Stärken und Schwächen, die eine bestimmte Strategie notwendig machen. Fernkämpfer müssen stets Abstand halten. Ein gezielter Bogenschuss richtet etwa mehr Schaden an, wenn der Pfeil weit fliegt oder sein Empfänger uns nicht bemerkt. Ebenso hat die Kampfaufstellung großes Gewicht. Gegner mit Schilden sind



Ist das ein PC-Spiel?

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Ich spiele ja gerade Dragon Age 2, und daran sieht man, was geschieht, wenn ein Entwickler seine Spielmechanik zu rigoros ins Konsolenkorsett zwingt. Eine gewisse Konsolidierung können auch die Szenen kaum leugnen, die ich bislang von Inquisition gesehen habe. Warum etwa hat die PC-Talenteleiste nur acht Plätze? Weil Inquisition auf die Bedienung mit dem Gamepad und dessen vier je doppelt belegten Buttons ausgelegt ist. Warum sind die Gefechte actionreicher? Weil man mit Analogsticks halt nicht millimeterweise taktieren kann. Und wenn ich Inquisition letztlich doch an jeder Ecke seine Konsolidierung anmerke, dann fühlt es sich auch nicht wie die »wahre« PC-Umsetzung an, die Bioware verspricht. Sondern wie Dragon Age 2 mit größeren Levels.

Neue Infos zur PC-Technik

Auf dem PC wird Dragon Age: Inquisition AMDs Grafikschnittstelle Mantle unterstützen, die im Zusammenspiel mit bestimmten AMD-Grafikkarten eine verbesserte Leistung verspricht. Mantle wird bisher auch von Battlefield 4, Thief und Sniper Elite 3 unterstützt. Außerdem soll das Rollenspiel auf dem PC 4K-Auflösungen unterstützen. Im Livestream deuteten die Entwickler an, dass Mantle eine Voraussetzung für 4K sei, was aber unserer Einschätzung nach wenig Sinn ergibt. Wir hoffen, auch mittels DirectX 11 so hohe Auflösungen zu erreichen.



Per Mausrad können wir jederzeit in die Taktikansicht wechseln. Die Kamera scheint dann aber immer noch sehr nah am Geschehen zu sein.



Zum schnelleren Vorankommen nutzen wir Reittiere wie Elche, Büffel oder gar ein gepanzertes Schlachtross wie dieses.

am Rücken verwundbar, Buffs und Flächenangriffe machen es nötig, dass unsere Recken mal eng beieinander stehen und sich mal rasch verteilen. Unsere Talente lassen sich offenbar in viele Richtungen entwickeln. Wir können einen Magier basteln, der aus der Ferne mit Schutzzaubern hilft oder einen, der dank Geistklingen im Nahkampf mitmischt. Dennoch wirken die Kämpfe insgesamt actionlastiger als insbesondere in Dragon Age: Origins.

Dragon Age: Inquisition wird auch auf den Konsolen erscheinen, das Gameplay-Grundgerüst muss in der modernen Multiplattform-Ära also auch mit dem Controller gut spielbar sein. Kein Wunder, dass die Kamera

sache, dass sich Bioware augenscheinlich alle Mühe gibt, dieses Grundgerüst bestmöglich an den PC anzupassen. So aktivieren wir unsere Kampfskills – leider fasst die Aktionsleiste nur acht davon – per Hotkey und können auch in Dialogen per Tastaturkürzel unsere Antworten wählen. Im Optionsmenü warten außerdem schlaue Einstellungsmöglichkeiten: Wer will, lässt etwa das Spielgeschehen automatisch stoppen, sobald er einen Flächenzauber wirkt. Und nur auf dem PC können wir den Kampf jederzeit per Tastendruck anhalten – egal in welcher Ansicht wir gerade spielen. Das dürfte all jenen helfen, die ein geruhsames Tempo bevorzugen und es zeugt davon, dass dem Team die Wünsche der Spieler bewusst sind.

für kurze Zeit mit einer magischen Barriere, die eine gewisse Menge Schaden absorbiert. Solche Zauber soll es in verschiedenen Stärken und Abwandlungen geben, obendrein wird später im Spiel ein mächtiger Wiederauferstehungsspruch verfügbar, eine Art Notnagel mit enormen Kosten, der alle Partymitglieder auf einen Schlag wieder aufrichtet und heilt. Dazu kommen Waffen, die bei jeden Kill Gesundheitspunkte wiederherstellen. Das soll dafür sorgen, dass wir nur bei schweren Kämpfen auf Tränke angewiesen sind – und dass eine schlaue Aufstellung sowie passend gewählte Skills und Zauber für unseren Erfolg essenziell sind. Ob das auch so funktioniert? Dazu würden wir Ihnen gerne eine Einschätzung geben, können das aus den genannten Gründen aber nicht. Wohl aber stellen wir fest, dass Bioware ein ambitioniertes, großes Rollenspiel in Arbeit hat und sich dazu Mühe bei der PC-Version gibt. Schöner wäre allerdings, wenn der Zieleinlauf nicht derart knapp wäre. Wir raten also, auf unseren Test in der kommenden Ausgabe zu warten. **SST**

Ein Rollenspiel ohne Heilzauber. Verrückt!

unsere Helden meist aus einer niedrigen Perspektive zeigt. Und wenn wir in Inquisition per Tastendruck blocken oder per Nahkampfangriff Feuerbälle zurückschlagen, dann sieht das mehr nach Actionspiel aus als die vorherigen Serienteile. Auch im jederzeit pausierbaren Taktikmodus, der das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive zeigt, wirkt die Action flotter und chaotischer als zuvor. Das muss letztlich kein Makel sein, stellt aber einen spürbaren Unterschied dar. Lobenswert ist indes die Tat-

Und wo wir bei Besonderheiten sind – kürzlich wurde bekannt, dass es keine klassischen Heilzauber geben wird. Stattdessen verarzten wir unsere Recken per Heiltrank, und nach jedem Kampf stehen gefallene Figuren automatisch wieder auf, sogar einen Teil ihrer Gesundheitspunkte erhalten sie zurück – je nach Schwierigkeitsgrad zehn bis 50 Prozent. Diese Mechanik sorgte für Verwirrung unter Fans. Verkommt Inquisition zum Casualgeklappe? Schütten wir uns bei schweren Kämpfen im Minutentakt Tränke in den Rachen? In Bioware-Forum erklärt Storyautor Patrick Weekes die Situation: In der Tat gebe es keine klassischen Heilspprüche, wohl aber Schutzzauber. Diese versehen alle betroffenen Kämpfer



Nur PC-Spieler können auch in der Actionansicht jederzeit das Spiel pausieren, um sich einen Überblick zu verschaffen oder in die Taktikansicht zu wechseln.



Nun bin ich neugierig!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Es frustriert mich, wie ich derzeit von Dragon Age: Inquisition ausgeschlossen bin. Ich habe es auf Messen erlebt, es wird mir im Internet vorgeführt, nur selbst spielen konnte ich es nicht. Und das jetzt, wo die Entwickler endlich alle Mechaniken und Systeme eingebaut haben, und wo ich Ihnen gerne eine seriöse Einschätzung über deren Qualitäten geben würde. Das ist ärgerlich. Gleichzeitig ist es spannend, welche Designentscheidungen Bioware getroffen hat. Ich habe jedenfalls große Lust, die Welt von Thedas zu erkunden, die Inquisition anzuführen und die Tiefen und Untiefen des Kampfsystems zu ergründen. Ich bin gespannt, ob der Verzicht auf Heilzauber am Ende stört oder im Gegenteil gar das Spielgefühl verbessert, wie Bioware verspricht. Und ich bin gespannt, ob es bei all den Systemen wie Handwerk, Inquisitionsmissionen und Diplomatie nicht doch Bremsklötze gibt – Elemente, die in Monotonie ausarten oder übertrieben schwer sind. Im Idealfall bin ich vom Anfang bis zum Ende gefesselt. Hoffentlich klappt das!

AB 31.10. AM KIOSK!



**VOLLVERSION
AUF DVD!
LANDWIRTSCHAFTS-
SIMULATOR 11
+ ALLE ADDONS**



**Profi-Modding-
Guides**

**Alle Fahrzeuge &
Maschinen im Detail**

**Ausführliche
Praxis-Anleitungen**

**Alles über die Maps,
Forstwirtschaft,
Multiplayer u.v.m**

**LANDWIRTSCHAFTS
SIMULATOR 11
+ ALLE ADDONS
INKL. KLASSIKER
DER LANDWIRTSCHAFT**

**Oder direkt bestellen
GAMESTAR.DE/LS**



Das Team

Die Frage des Monats:
Wie beeinflusst der
Beruf euer privates
Spielerlebnis?



Jochen

JOCHEN GEBAUER,
CHEFREDAKTEUR
jochen@gamestar.de

ZULETZT GESPIELT Fallout: New Vegas in der Ultimate Edition mit einem Dutzend Mods.
ZULETZT GEHÖRT Anti-kommunistische Songs bärtiger Brauart aus den 50ern. Die Cornelrad-Radio-Mod ist großartig.
ZULETZT GEDACHT Genau deshalb spiele ich auf dem PC.

WIE BEEINFLUSST DER BERUF EUER PRIVATES SPIELERLEBNIS?

Offen gestanden: überhaupt nicht. Wenn mich ein Spiel so richtig altmodisch fesselt, dann kann ich es immer noch mit kindlicher Begeisterung genießen - auch wenn ich anschließend einen Test darüber schreiben »muss«. Als obsessiver »Completionist« wird höchstens mein Schlaf beeinflusst. Ein Assassin's Creed in drei Tagen auf 100 Prozent spielen, erfordert viel Kaffee ...

MICHAEL GRAF,
CHEFREDAKTION
micha@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN The Taste. Einfach eine gute Kochshow. Muss mal beim Mälzer essen.
ZULETZT GESPIELT Dragon Age 2. Leider. Ein Mahnmal dafür, was passiert, wenn ein Entwicklerteam zu wenig Zeit bekommt.
ZULETZT GEDACHT Je mehr ich von Dragon Age 3 sehe, desto mehr erinnert's mich an den zweiten Teil. Spielerisch zumindest, mit diesem Action-Gefuchtel. Bitte sei taktisch! Bit-te!

WIE BEEINFLUSST DER BERUF EUER PRIVATES SPIELERLEBNIS?

Er beeinflusst vor allem die Haushaltskasse. Mich nervt, dass mein Heim-PC nicht mehr alle Spiele in den allerhöchsten Detailstufen packt - ganz im Gegensatz zu meinem Bürorechner. Wenn ich darauf erst mal die Maximalgrafik erlebt habe, will ich nicht mehr zurück. Aufrüstung jetzt!

Micha



Nils

NILS RAETTIG,
REDAKTEUR
nils@gamestar.de

ZULETZT GESPIELT Limbo. Vom PC über Nvidias Shield-Tablet auf den Fernseher und gleichzeitig zu Twitch gestreamt. Irre.
ZULETZT GESEHEN Das neue Team-Foto! Mit mir drauf! Der helle Wahnsinn!
ZULETZT GEDACHT Verrückt, wie viele Worte für geistige Umnachtung es so gibt.

WIE BEEINFLUSST DER BERUF EUER PRIVATES SPIELERLEBNIS?

Da es in der Hardware-Redaktion weniger um das komplette Durchspielen und Erleben von Spielen und mehr um das technische Drumherum geht, nicht sonderlich stark. Außerdem komme ich ohnehin seit ein paar Jahren nicht mehr von League of Legends los und dulde nur selten Götter neben ihm, da bleibt also nicht viel Raum für Beeinflussung übrig.

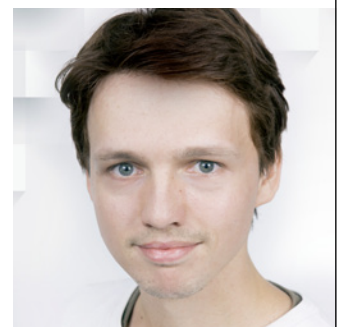
CHRISTOPHER REIMERS,
PRAKTIKANT
redaktion@gamestar.de

ZULETZT GESEHEN Wie sich Weltmeister Deutschland nach dem Titelgewinn etwas schwer tut, Sorgen mache ich mir aber keine.
ZULETZT GELESEN Viele Warcraft-Bücher als Vorbereitung aufs kommende Addon.
ZULETZT GEDACHT Warum ist Bayern so hügelig und das Berliner Umland so flach? Okay, dank Geographie-Studium weiß ich es ganz genau.

WIE BEEINFLUSST DER BERUF EUER PRIVATES SPIELERLEBNIS?

Seit meiner Zeit bei GameStar bin ich noch etwas neugieriger auf Spiele jenseits meiner Lieblingsgenres. Außerdem erwische ich mich oft beim zielgerichteten Spielen: Bis 17 Uhr muss das durch sein! Aber ernsthaft: Ich spiele genau so gern wie vorher, weiß aber nun, wo die Unterschiede zwischen Spielen und Testen sind.

Christopher





Jan

JAN PURRUCKER,
REDAKTEUR

jan@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Modern Family mit Ed O'Neill aka Al Bundy. Endlich kriegt Al mal die tolle Frau und Familie, die er verdient hat.
ZULETZT GEHÖRT FBGM von Shindy. Nochmal besser als NWA. Allein für den Titel Sterne beziehungsweise dessen Beat lohnt sich das Hören.
ZULETZT GEDACHT Online zum Supermarkt und den Einkauf nach Hause liefern lassen. Was für eine tolle und faule Zeit, in der wir leben.

WIE BEEINFLUSST DER BERUF EUER PRIVATES SPIELERLEBNIS?

Wenn man sich den ganzen Tag mit Grafikarten und Benchmarks beschäftigt, wird man auch privat extrem pingelig bezüglich Rucklern und Grafikfehlern. Mittlerweile fällt es schwer, ein Spiel einfach zu genießen, ohne in Gedanken etwa die Texturen oder Beleuchtung zu kritisieren.

ANDRE PESCHKE,
REDAKTEUR

andre@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Azurblaues Meer »pervers blau« sagen Fachleute) dank Dekadenz-Urlaub.
ZULETZT GEHÖRT Jochen beim Abschied: »Während ich hier daheim schufte, will ich keine Bilder von azurblauem Meer sehen!«
ZULETZT GEDACHT Schick ich dem Jochen doch mal ein Bild, wo ich vor azurblauem Meer Tiger-Bier trinke. Das freut ihn bestimmt.

WIE BEEINFLUSST DER BERUF EUER PRIVATES SPIELERLEBNIS?

Ich würde sagen, Spiele haben es schwerer mich zu überraschen, weil es leicht ist, anhand von etablierten Mechanismen den weiteren Ablauf vorherzusagen. Ändert aber wenig daran, dass ich es liebe zu spielen. Zuletzt Zelda - A Link between Worlds auf 3DS. Fantastisches Spiel!

Andre



Petra

PETRA SCHMTZ,
REDAKTEURIN

petra@gamestar.de

ZULETZT GELESEN Die Chefin verzichtet von Max Goldt. Ja, nix Neues in Goldt-Land, aber ich finde seinen Stil nach wie vor zum Niederknien.
ZULETZT GEHÖRT Porterville, Staffel 2. Hörbuch. Längst nicht so gut wie Darkside Park, der Quasi-Vorgänger.
ZULETZT GEDACHT Mit Herbstlandschaften kriegt man mich immer. Und mit Schnee. Far Cry 4 muss DAS Spiel für mich werden.

WIE BEEINFLUSST DER BERUF EUER PRIVATES SPIELERLEBNIS?

Wenn mich ein Spiel so richtig packt, sind mir Fehler und Fehlerchen erst mal egal, Redakteurin hin oder her. Aber natürlich spiele ich privat inzwischen ein bisschen weniger als früher. Was allerdings auch mit meinem zeitintensiven anderen Hobby (Fotografie) zu tun hat.

MIRCO KÄMPFER,
PRAKTIKANT

redaktion@gamestar.de

ZULETZT GELESEN Harry Potter und der Stein der Weisen. Ich konnte mir nie verzeihen, dass ich bei Band 5 aufgehört habe und nun bin ich mit Kindle Unlimited wieder eingestiegen.
ZULETZT GEGEHEN Orange is the new Black auf Netflix. Geheimtipp!
ZULETZT GEDACHT Was macht dieses Destiny nur so gut, dass es mich immer wieder vor die Konsole fesselt?

WIE BEEINFLUSST DER BERUF EUER PRIVATES SPIELERLEBNIS?

Beruflich komme ich mit so vielen unterschiedlichen Abenteuern in Berührung, die ich mir privat nie angeguckt oder gekauft hätte, vor allem was Indie-Spiele betrifft. Wenn man doch nur auch die Zeit hätte, den ganzen Kram zu spielen ...

Mirco



Sebastian

SEBASTIAN STANGE,
REDAKTEUR

sebastian@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Diverse Poker-Turniere. Spannender Stoff! Bloß nicht nachmachen!
ZULETZT VERWÖHNT Mein 1956er Bismarck-Herrenrad. Es bekam eine Generalüberholung.
ZULETZT GEDACHT Ein Spielejahr ohne Need for Speed - das fühlt sich seltsam an!

WIE BEEINFLUSST DER BERUF EUER PRIVATES SPIELERLEBNIS?

Ich zocke privat weniger, was ich aber eher auf das Älterwerden schiebe als auf den Beruf. Spiele machen immer noch Spaß und ich suche mir sehr bewusst aus, was ich privat zocke. Von vielen aktuellen Titeln bekomme ich in der Redaktion genügend mit, sodass ich sie nicht unbedingt selbst ausprobieren muss. Das lässt mir Zeit für wenige erlesene Highlights und ein gerüttelt Maß an Trash und Flash-Spielen.

DIMITRY HALLEY,
TRAINEE

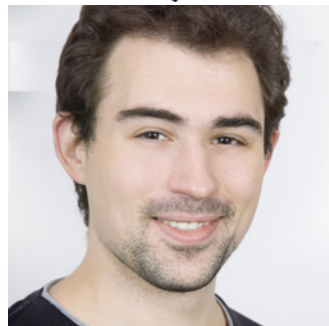
dimitry@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Die zweite Staffel von Homeland oder wie ich es nenne: die Serie, in der jeder mit Morena Baccarin schlafen will.
ZULETZT GESPIELT Metal Slug X gibt's jetzt endlich als PC-Port. Die launigste Kurzweil-Balerei aller Zeiten, im Koop natürlich noch besser.
ZULETZT GEDACHT Das D in meiner Unterschrift sieht aus wie ein Hintern. Ist mir noch nie aufgefallen. Muss ich jetzt zum Psychologen?

WIE BEEINFLUSST DER BERUF EUER PRIVATES SPIELERLEBNIS?

Im Moment steigert der Beruf mein Interesse sogar. Ich komme mit so vielen interessanten Spielen in Kontakt, dass ich privat kaum hinterherkomme. Außerdem hat man als Tester immer eine Rechtfertigung, noch mehr zu zocken und seinen Horizont zu erweitern.

Dmitry



Johannes

JOHANNES ROHE,
TRAINEE

johannes@gamestar.de

ZULETZT GEHÖRT A Game of Thrones, gelesen von Roy Dotrice. Der Mann ist 91 Jahre und spricht 224 Charaktere - Wahnsinn!
ZULETZT GEGEHEN Menschen, die um sieben Uhr morgens zum Oktoberfest pilgern, um noch einen Platz im Zelt zu ergattern - Wahnsinn!
ZULETZT GEDACHT Oktoberfest schön und gut, aber auf dem Stoppelmarkt zuhause kann man auch toll feiern und zahlt keine zehn Euro fürs Bier - Wahnsinn!

WIE BEEINFLUSST DER BERUF EUER PRIVATES SPIELERLEBNIS?

Im Job gewöhnt man sich an, Spiele zielgerichtet durchzuspielen und sich nicht lange mit Nebenkriegsschauplätzen aufzuhalten. Das abzuschalten, gemütlich zu spielen und sich Zeit zu lassen, ist schon manchmal schwierig.

HEIKO KLINGE,
CHEFREDAKTION

heiko@gamestar.de

ZULETZT GEGEHEN Verführerisch hohe Wellen am Strand von Bali und einen mindestens ebenso verführerischen Waveboard-Verleih.
ZULETZT GEHÖRT »Vielleicht solltest du lieber erstmal mit kleineren Wellen üben!«
ZULETZT GEDACHT Ach, so schwer kann das doch echt nicht ... blubbersüßlich als Salsawasserimgehirn an.

WIE BEEINFLUSST DER BERUF EUER PRIVATES SPIELERLEBNIS?

Auch nach 14 Jahren Testerleben noch erstaunlich wenig, vielleicht abgesehen davon, dass ich aus Fortbildungszwecken auch Sachen spiele, die ich als reiner Konsument auslassen würde. Ansonsten spiele ich aber heute noch mit der gleichen Begeisterung und Faszination wie vor meiner GameStar-Zeit.

Heiko



Genre-Charts

Action-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Actionspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign / Charaktere	KI / Teamwork	Waffen / Items	Kampfsystem	Handlung / Multiplayer-Modi
1	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	04/13	92	10	10	10	10	10	8	9	8	10	7	
2	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2k Games/Irrational Games	05/13	90	9	10	6	10	10	9	8	8	10	10	
3	Assassin's Creed 4: Black Flag	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft	13/13	90	10	9	8	10	8	10	9	7	10	9	
4	The Swapper	Action-Adventure	Facepalm/Facepalm	08/13	88	7	9	10	10	9	7	9	10	9	8	
5	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	88	9	9	7	9	8	10	9	7	10	10	
6	Metro Redux	Ego-Shooter	4A Games/Deep Silver	10/14	87	8	9	9	10	10	7	9	7	10	8	
7	Castlevania: Lords of Shadow	Action-Adventure	Konami/Mercury Steam	10/13	87	8	9	10	10	7	10	8	8	10	7	
8	Planetside 2	Multiplayer-Shooter	Sony Online/Sony Online	02/13	87	9	8	7	9	9	10	8	10	10	7	
9	Hitman: Absolution	Actionspiel	Square Enix/10 Interactive	01/13	87	9	9	7	10	8	10	9	8	9	8	
10	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	Bethesda/MachineGames	06/14	86	7	8	9	10	9	9	9	6	10	9	
11	Payday 2	Multiplayer-Shooter	505 Games/Overkill Software	11/13	86	7	8	8	8	8	10	10	9	10	8	
12	The Evil Within	Actionspiel	Bethesda/Tango Gameworks	11/14	85	8	9	8	10	8	8	9	7	9	9	
13	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft Montreal	07/14	85	9	8	9	9	9	10	8	7	9	7	
14	War Thunder	Action-Simulation	Gaijin Entertainment/Gaijin	01/14	85	8	9	7	8	8	9	10	10	8	8	
15	Rayman Legends	Jump&Run	Ubisoft/Ubisoft	11/13	85	9	10	7	10	9	8	10	7	9	6	

Abenteuer-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Abenteuerspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charakterdesign / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Ratgeber
1	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic Entertainment	12/13	91	9	10	7	10	9	8	10	10	10	8
2	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	04/14	89	8	9	9	9	9	10	8	8	10	9
3	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic/Larian Studios	08/14	87	7	8	8	10	7	10	8	10	10	9
4	Wildstar	Online-Rollenspiel	NCsoft/Carbine Studios	07/14	86	7	8	8	8	9	10	7	10	10	9
5	Sherlock Holmes: C&P	Adventure	Focus/Frogwares	10/14	85	8	8	8	9	9	8	9	8	9	9
6	Diablo 3: Reaper of Souls	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	05/14	85	8	9	8	9	9	8	8	7	10	9
7	Dark Souls 2	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	05/14	85	6	9	9	10	7	10	6	9	9	10
8	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	13/13	85	7	7	8	9	8	10	7	10	9	10
9	WoW: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	12/12	85	7	9	8	9	9	10	8	8	8	9
10	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Daedalic/Runic Games	12/12	85	7	8	9	8	9	9	7	10	9	9
11	Das Schwarze Auge: Memoria	Adventure	Daedalic Entertainment	10/13	85	8	9	8	10	9	7	10	8	9	7
12	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda/ZeniMax	06/14	84	8	10	7	8	5	9	10	9	9	9
13	Forced	Action-Rollenspiel	-/Beta Dwarf	02/14	84	8	8	7	9	8	9	8	10	10	7
14	Antichamber	Puzzlespiel	Alexander Bruce	04/13	84	7	7	10	10	10	6	10	10	10	4
15	Risen 3: Titan Lords	Rollenspiel	Piranha Bytes/Deep Silver	09/14	83	7	10	8	9	8	10	6	10	7	8

Strategie-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Strategiespiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten / Gebäude	Kampagne / Endlosziel
1	Civilization 5 Collection	Rundenstrategie	2K/Firaxis	01/14	90	8	9	9	10	9	10	9	7	9	10
2	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	Sega/Relic	08/13	90	9	9	10	9	8	9	9	8	10	9
3	Tropico 5	Aufbau-Strategie	Kalypso/Haemimont	06/14	88	9	8	8	10	9	10	9	8	9	8
4	Starcraft 2: Heart of the Sw.	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	05/13	87	8	10	8	9	9	8	9	8	9	9
5	Dota 2	Multipl.-Strategie	Valve/Valve	09/13	86	8	9	9	8	8	8	8	10	10	8
6	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	2k Games/Firaxis	12/12	85	7	8	9	9	7	10	9	7	9	10
7	Total War: Rome 2	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	11/13	85	10	9	8	8	7	10	10	4	10	9
8	League of Legends	Multipl.-Strategie	Riot Games/Riot Games	04/13	84	6	7	8	8	9	9	8	9	10	10
9	The Banner Saga	Rundenstrategie	VersusEvil/Stoic	02/14	83	8	8	7	10	9	8	7	8	9	9
10	Civilization: Beyond Earth	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis Games	11/14	82	8	8	8	8	8	9	9	7	8	9

Sport-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Sportspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	Pro Evolution Soccer 2014	Sportspiel	Konami/Konami Tokyo	11/13	90	8	8	10	9	9	9	10	9	8	10
2	FIFA 15	Sportspiel	EA/EA Sports	11/14	88	9	9	9	9	9	10	9	8	8	8
3	Trials Evolution: Gold Edition	Fun-Racer	Ubisoft/Redlynx	06/13	86	6	8	10	8	8	10	10	9	7	10
4	Need for Speed: Rivals	Rennspiel	EA/Ghost Games	01/14	85	9	10	9	9	7	8	7	7	9	10
5	Trackmania 2	Rennspiel	Ubisoft/Nadeo	09/13	85	7	7	9	9	8	9	8	9	10	9

Test



So werten wir

1 Allgemeines

Alle Basisinfos zum Spiel: Wer macht es, wann erscheint es, wie viel kostet es? Wenn der verwendete Kopierschutz Besonderheiten erfordert, etwa eine Online-Aktivierung, dann weisen wir in einem separaten Kasten darauf hin.

2 Spielverlauf und Genre-Check

Die Spielverlauf-Kurve veranschaulicht stark vereinfacht, wie sich der Spaß im Laufe des Spiels entwickelt. Damit wird optisch deutlich, wenn Spiele ihr Niveau nicht halten oder erst spät richtig zünden. Eine Kurzbeschreibung erklärt die Kurve. Der Genre-Check gibt Ihnen Basisinformationen über wesentliche Spielelemente, die ein Genre definieren. Die Ausprägung zeigen wir durch Balken an. So überprüfen Sie, ob sich das Spiel mit Ihren individuellen Vorlieben deckt.

3 Multiplayer-Modus

Der Multiplayer-Modus eines Spiels fließt nicht in die Gesamtwertung ein, sondern wird separat benotet – es sei denn, das Spiel ist ein reiner Multiplayer-Titel. Außerdem finden Sie hier Details zu den jeweiligen Spielmodi.

4 Einzelwertungen

Jedes Spiel bewerten wir in sechs generellen Kategorien (blau) und vier genrespezifischen Kategorien (schwarz) jeweils mit einer Punktzahl von 0 bis 10. Ausführliche Pro- und Kontrapunkte begründen das Urteil.

5 Anspruch

Hier schlüsseln wir auf, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist: Richtet es sich nur an Profis oder können dank der Spielhilfen auch Einsteiger zuschlagen? Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungslevel entspricht.

6 PC-Konfiguration

Die Systemanforderungen des Spiels, eingeteilt in drei Kategorien. Minimum: Das Spiel läuft mit reduzierten Details so, dass es Spaß macht. Standard: Flüssig, aber nicht mit vollen Details. Optimum: Das Spiel läuft flüssig mit allen Details.

7 Spielspaß-Wertung

Die Gesamtwertung des Spiels ergibt sich aus der Addition der zehn einzelnen Kategoriewertungen.

über 90	Absolutes Ausnahmespiel, Pflichtkauf!
80 bis 89	Sehr gut; reizt das Genre voll aus.
70 bis 79	Gut, aber nicht genial; kleinere Fehler.
60 bis 59	Noch okay für Fans des Genres.
50 bis 59	Durchschnittskost mit diversen Macken.
10 bis 49	Nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.
unter 10	Definitiv ein grausames Spiel.

8 Preis / Leistung

Die Preis-Leistungs-Note soll Ihnen zusätzliche Kaufberatung zur Spielspaßwertung geben: Manches 60er- oder 70er-Spiel entpuppt sich als langfristig motivierend, während nicht wenige sehr gut bewertete Titel arg kurz sind. Die Formel:

$$\text{Preis in Euro} \\ \text{Solo-Spielzeit} + (\text{Multiplayer-Spielzeit} : 2)$$

Das Ergebnis zeigt an, wie viel Euro Sie pro Spielstunde zahlen. Diesen Wert rechnen wir wie folgt in eine Note um:

bis 1 Euro	Sehr gut
bis 2 Euro	Gut
bis 3 Euro	Befriedigend
bis 4 Euro	Ausreichend
bis 5 Euro	Mangelhaft
darüber	Ungenügend

TERMIN 25.9.2014 PREIS 60 Euro USK ohne Altersbeschränkung

FIFA 15

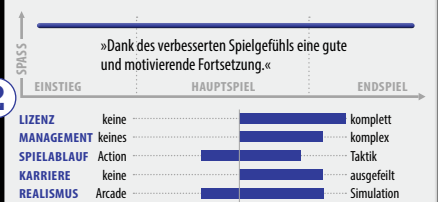
Sportspiel

1

Publisher EA Sports
Entwickler EA Canada
Sprache Deutsch, Englisch, 12 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 2 Seiten Handbuch
Kopierschutz Origin



GENRE-CHECK SPORT



2

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Einzelspiel (22), Turnier (64), Saison (2), Koop
SPIELTYPEN Internet / an einem PC **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE EA Origin **MULTIPLAYER-SPASS** 200 Stunden
WERTUNG Sehr gut

»Auch im Mehrspieler-Modus spaßig, Verbindungsprobleme gab's keine.«

GRAFIK

4
 + detaillierte und lebendigere Spielermodelle + weiter verfeinerte Animationen + deutlich verschönertes 3D-Publikum
 + Rasen nutzt sich ab + Spieler wirken immer noch künstlich

SOUND

+ individuelle Club-Fangesänge + hervorragende Surround-Stadionkulisse + Stadiondurchsagen in Landessprache
 + ordentliche Kommentatoren + Kommentar-Aussetzer

BALANCE

+ fünf Schwierigkeitsgrade + hilfreiche Tutorial-Minispiele
 + optionale Pass- und Schuss Hilfen + nachvollziehbare Spielerwerte + Starspieler absurd schnell

ATMOSPHÄRE

+ riesiges Lizenzpaket + deutlich lebhafteres Rasengeschehen
 + stimmungsvoller Stadioneinlauf + viele Original-Wettbewerbe + keine Champions oder Europa League

BEDIENUNG

+ hervorragende Gamepad-Bedienung + Spieler noch genauer kontrollierbar + Einwurf- und Eckball-Empfänger lassen sich direkt steuern + umständliche Menü-Mausbedienung

UMFANG

+ zahlreiche Spielmodi + 596 lizenzierte Klubs aus 30 Ligen
 + über 16.000 Originalspieler + 41 Stadien
 + erstmals mit türkischer Liga

REALISMUS

+ weiter verfeinerter Spielfluss + sehr realistisches Kollisionsverhalten + Ball bewegt sich »freier« + PES simuliert den Fußball immer noch eine Ecke realistischer

KI

+ Gegner greifen klug an + KI spielt bei Führung auf Zeit
 + Torhüter denken mehr mit + Mitspieler laufen nicht immer klug mit + Keeper beim Auslaufen manchmal übermotiviert

MANAGEMENT

+ Karriere als Spieler und Trainer + motivierendes »Ultimate Team«-Kartensammeln + spannende und vielseitige Transferperioden + abwärts vorrangig Detailänderungen

SPIELZÜGE

+ noch variantenreicherer Spielablauf + sinnvolle Taktikbefehle + einige Spielzüge (etwa Finesse-Schüsse) effektiver als andere (Flanken) + PES entwickelt noch mehr Taktiktiefe





Neutrale Stationen sind nicht so ausgefeilt und individuell wie die Stadtstaaten von Civ 5, sondern dienen nur als passive Handelspartner.

Civilization

Der Ableger führt die altherwürdige Strategieserie ins All und sägt an unserer Freizeit, nicht aber am Genrethron von Civilization 5. Denn dafür lässt er trotz spannender Neuerungen zu viele Chancen ungenutzt und zu viel Feinschliff missen. Von Michael Graf



Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis (Civilization 5 Collection, GS 01/14: 90 Punkte)**
Termin: **24.10.2014** Spieler: **1-8** Sprachen: **Deutsch, Englisch, 8 weitere** Preis: **50 Euro**

Auf DVD: Testvideo

Normalerweise ist das nicht unsere Art, aber jetzt müssen wir mal unfair werden. Wir vergleichen Civilization: Beyond Earth nämlich nicht mit Civilization 5, sondern mit der Civilization 5 Collection inklusive der Addons Gods & Kings und Brave New World. Und die haben den Hexfeld-Rohdiamanten bekanntlich erst zu dem geschliffen, was er heute ist: das beste Civ seit dem zweiten, ein Quell großartiger Geschichten («Dieser Ghandi mit seinen Atombomben!») und unsere Strategiespiel-Referenz. Nein, es ist nicht fair, dass Beyond Earth sich mit diesem vier Jahre lang gereiften Ausnahmehexfeld messen muss. Aber es ist die Marktrealität. Die Civ 5 Collection gibt's für rund 30 Euro, Beyond Earth kostet 50 – wo bekommen Sie mehr Spiel, mehr Schliff, mehr Spaß fürs Geld? Da Sie vermutlich schon auf die Wer-

tung geschickt haben, antworten wir lieber gleich: bei Civ 5. Beyond Earth verpflanzt dessen Spielprinzip zwar auf einen fremden Planeten und bereichert es um vielversprechende Neuerungen, die Vielfalt und spielmechanische Ergänzung der Vorlage erreicht es aber (noch) nicht. Daher ist Beyond Earth jgakt ... ach, pardon, jetzt sind uns beim Tippen wieder die Augenringe bis auf die Tastatur gesunken, weil wir Beyond Earth halt trotzdem wieder nächtelang gespielt haben. Denn es mag zwar schlechter sein als Civ 5, ein schlechteres Spiel ist es deshalb aber noch lange nicht.

Und damit das ebenfalls gleich abgehakt wäre: Nein, Beyond Earth ist auch kein neues Alpha Centauri. Denn dieses erste Civilization im All, dieser Meilenstein der Globalstrategie bot 1999 vieles, was Beyond Earth nun fehlt, vom Einheiten- und Regierungsbaukasten über den planetaren Rat und das Terraforming bis hin zu den denkwürdigen Fraktionen und der Grüzgrafik – Halt, zumindest Letztere vermissen wir nicht, Beyond Earth basiert auf der schicken Civ 5-Engine, auch sein Terrain ist in Hexfelder unterteilt, auf die jeweils nur eine Einheit passt. Beyond Earth fühlt sich

Fakten

- 8 Grundvölker
- 15 zusätzliche Nationsboni
- 7 Grund-Truppentypen
- 11 affinitätseigene Einheiten
- 36 allgemeine Gebäude
- 24 affinitätseigene Gebäude
- 29 Weltwunder
- 85 Technologien
- 60 Werte
- 5 Siegbedingungen



Beyond Earth

eben an wie Civilization 5 im All. Oder besser: auf Dschungel-, Wüsten- oder Pilzplaneten; das Grafikset wirkt sich jedoch nicht spielerisch aus. Dafür sind beim Partien-Setup auch viele aus Civ 5 bekannte Optionen wieder mit dabei, beispielsweise dürfen wir die Rohstoffe fair verteilen oder die Fraktionen mit ertragreichen

»legendären« Startpositionen beglücken. Apropos: Die Parteien selbst sind austauschbar. Zwar bas-

steln wir uns ein Wunschvolk aus einer von acht Nationalitäten, der wir zusätzlich drei von 15 weiteren Boni zuweisen, was theoretisch 1.000 Kombinationen erlaubt. Viele Vorteile wirken sich aber nur auf den Partienbeginn aus – eine um zwei Punkte erhöhte Industrieproduktion juckt Großreiche kaum noch. Neben nützlichen Boni à la »Mit einem Bautrupps starten« gibt's zudem auch weniger hilfreiche, beispielsweise mit einem Soldaten zu starten, denn den erarbeiten wir uns per Gratis-Bautrupps sowieso schnell. Eigene Spezialeinheiten – seit Civ 3 Standard – oder Gebäude bekommen die Nationalitäten nicht, weshalb sich die ausgefeilten Völker der Civilization 5 Collection viel individueller anfühlen. Dort macht es dank der grundverschiedenen Fähigkeiten eben wirklich einen strategischen Unterschied, ob wir die Inka oder die Schoschonen anführen. In Beyond Earth hingegen ist es fast egal, ob Polystralien oder Franko-Iberia auf unserer Flagge steht, die Parteien sind anfangs gesichtslos.

Civ 5 im Weltall

Wohlgemerkt: anfangs. Eine der großen Stärken von Beyond Earth besteht darin, dass wir unser Eigenbau-Volk im Verlauf einer Partie immer weiter individualisieren, unter anderem dank der Affinitäten. Die bestimmen gewissermaßen unsere Gesinnung, wirken sich anders als die Ideologien

von Civilization 5 aber nicht nur auf die Spätphase einer Partie aus, sondern bestimmen maßgeblich unsere Spielweise. So tendieren wir zur Vorherrschaft, Reinheit oder Harmonie; jede Affinität bekommt drei bis vier individuelle Einheiten, acht Gebäude sowie diverse Spezialfähigkeiten. Vorherrschaftler mischen Mensch und Maschine und bezahlen unter anderem keinen Unterhalt für Straßen, ihre Cyborgs und

Kampfbots kämpfen besonders effektiv in Gruppen. Anhänger der Reinheit wollen alles Fremde auf Abstand halten, rekrutieren entsprechend abwehrstarke Truppen und kämpfen besonders effektiv gegen die einheimische Alien-Tierwelt, außerdem dürfen sie als erste Fraktion Schwebepanzer bauen. Und Harmonie-Hippies rekrutieren nicht nur eigene Alien-Rudel, sondern führen auch Truppen ins Feld, die sich besonders schnell selbst heilen – auch wenn sie in bläulichem Alien-Miasma rumstehen, das Trupps normalerweise schadet. Neben den affinitätseigenen Spezialeinheiten bietet Beyond Earth sieben Standard-Truppentypen vom Soldatentrupp bis zum Flugzeugträger. Das klingt erst mal nach wenig, wenn wir jedoch in der Affinitätsstufe aufsteigen, dürfen wir jede Grundeinheit in bis zu drei Stufen kostenlos

Pandora: First Contact

An einer Mischung aus Alpha Centauri und Hexfeldern hat sich schon mal jemand versucht, nämlich der Indie-Entwickler Proxy Studios. Dessen Pandora: First Contact bringt das Kunststück fertig, ähnlich hässlich auszusehen wie das Original von 1999, ohne aber dessen Spieltiefe zu erreichen. Gut, Pandora ist kein Totalausfall, das Civilization-Prinzip motiviert, die Mechanik funktioniert. Weil man außer Kriegen wenig zu tun bekommt, trägt das aber nur einen oder zwei Durchgänge lang.



Weltraum-Käfer

Wer Starship Troopers gesehen hat, weiß: Auf fernen Planeten hausen Bugs – auch in Beyond Earth. So erteilte uns das Spiel gelegentlich unerfüllbare Quests (Wie sollen wir ein Satellitenwrack bergen, das es nicht gibt?), hin und wieder wurden Diplomatie-Gesprächspartner und Kampfeffekte unsichtbar. Einmal haben wir zudem erlebt, dass ein feindliches Transportboot plötzlich nahezu unverwundbar war, wenn wir es mit einer Stadt beschossen, sich mit schwächerer Artillerie aber problemlos versenken ließ – bizarr. Weil nichts davon regelmäßig auftrat, haben wir aber beschlossen, dafür nicht gesondert abzuwerten.



Unser harmonischer Riesenshrimp, pardon, Xeno-Titan, zerlegt Reinheits-Artillerie.

aufrüsten. Dabei wählen wir jeweils einen von zwei alternativen Vorteilen, die's für unsere Affinität exklusiv gibt. Beispielsweise spendieren Harmonie-Freunde ihren Stufe-3-Panzern mehr allgemeine Kampfkraft oder 10 Prozent mehr Verteidigung pro ungenutztem Bewegungspunkt, Vorherrschafts-Vehikel hingegen genießen einen Kampfbonus neben befreundeten Einheiten oder richten bei verwundeten Gegnern mehr Schaden an. Alle Grund- und Upgrade-Truppentypen zusammengerechnet kommt Beyond Earth auf 94 Kampfeinheiten, das sind 20 mehr als im ursprünglichen Civ 5 und nur 18 weniger als in der Collection. Befehligen darf man die aber natürlich nicht alle, weil sich die Affinitäts-Upgrades gegenseitig ausschließen und nicht rückgängig machen lassen.

Dafür ermöglicht uns die ideologische Aufrüstung, unsere Einheiten und damit unsere

Volksgesicht zum Selberschnitzen

Kampftaktik anzupassen – eine schöne Idee, die unserer Fraktion mehr Gesicht verleiht. Individuelle Beförderungen à la Civ 5 gibt's

indes nicht mehr; Truppen sammeln zwar Erfahrung und steigen im Level auf, dann dürfen wir sie aber nur heilen oder ihre Kampfkraft

leicht anheben. Die Großen Generäle hat Firaxis – wie alle großen Persönlichkeiten aus Civ 5 – ebenfalls in den Ruhestand versetzt. Mehrere Affinitäten zu mischen, ist übrigens möglich, anfangs aber nicht sinnvoll, weil man die besten Einheiten durch Spezialisierung am schnellsten freischaltet. Es lohnt sich allerdings für alle Fraktionen, die dritte Vorherrschaftsstufe zu erreichen, dann entfallen nämlich die Unterhaltskosten für Straßen. Welche Hauptaffinität man wählt, sollte von den Startbedingungen und -ressourcen abhängen: Wer ergiebige Firaxit-Vorkommen in Reichweite hat, sollte zur Vorherrschaft tendieren, weil er die

Kristalle für deren Spezialroboter braucht. Wer viel gegen Aliens kämpfen muss, ist tendenziell bei der Harmonie am besten aufgehoben, weil die zerstörte Alien-Nester als Rohstoff nutzen kann. Und wer direkt neben starken menschlichen Gegnern startet und über Schwebsteine verfügt, darf sich als Reinheitler am einfachsten einigeln.

Unsere Affinitätsstufe steigern wir einerseits über bestimmte Forschungsprojekte, die wir im neuen und sehr unübersichtlichen Technologienetz wählen. Oder wir verdienen Affinitätspunkte durch Quests, Beyond Earth erteilt uns nämlich regelmäßig mal simple, mal mehrstufige Aufträge. Beispielsweise sollen wir ein bestimmtes Gebäude errichten oder mit einem Erkunder (der an die Archäologen aus Civ 5: Brave New World erinnert) eine Alien-Ruine ausbuddeln. Außerdem dürfen wir für jedes (!) der insgesamt 60 Gebäude eine von zwei alternativen Spezialfähigkeiten wählen: Sollen unsere Thorium-Reaktoren noch mehr



Die Wahl zwischen Dschungel-, Wüsten und Pilzswelten wirkt sich nur optisch aus, nicht spielerisch.



BITTE
NICHT
FÜTTERN

SCHALT UM AUF ECHTEN NERVENKITZEL



DEIN PARTNER FÜR
THRILL & CRIME

ÜBERALL IM PAY TV

Empfangbar u. a. auf:



A Division of NBCUniversal 13thstreet.de



Wer in alien-reichen Gebieten startet, hat's anfangs deutlich schwerer.

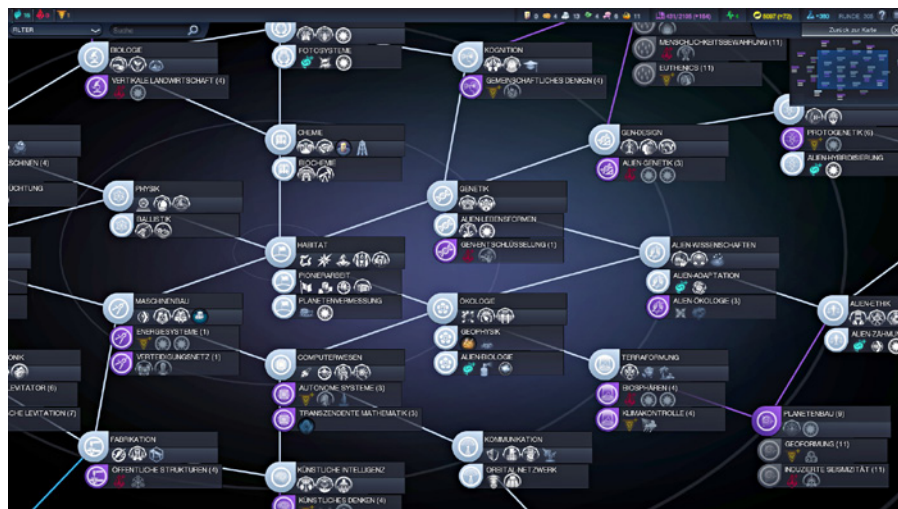
Energie (also Geld) ausspucken oder lieber zusätzlich die Industrieproduktion steigern? Sollen Ultraschallzäune Aliens noch weiter von unseren Städten fernhalten oder dafür sorgen, dass die Viecher ihre Klauen von Handelskonvois lassen? Auch diese Bonuswahl trägt zur Individualisierung unserer Fraktion bei, generell sind die Quests eine gute und motivierende Idee, weil sie uns immer wieder zusätzlich belohnen. Gleiches gilt für die neuen Werte: Wenn wir Kulturpunkte anhäufen, dürfen wir damit wie gehabt Boni freischalten. Insgesamt 60 davon gibt's, verteilt auf vier »Talentbäume« und drei Stufen. Nun wirken sich die vergleichsweise geringen Werteboni zwar meist weniger spürbar aus als die sehr einflussreichen Sozial- und Ideologiepolitiken von Civ 5. Wer mehrere Werte eines Talentbaums oder einer Stufe wählt, profitiert allerdings zusätzlich von teils gravierenden Synergieboni – es lohnt sich, Reiche gezielt zu spezialisieren. Das reizt zu Experimenten: Sollen wir lieber auf Wachstum oder Wissenschaft, Militär oder Handel setzen? Auch das trägt zur Individualisierung der eigenen Fraktion bei.

Dank der Affinitäten, Quests und Werte heben sich die Völker im Spielverlauf immer weiter voneinander ab und gewinnen an Profil. Davon profitieren Abwechslung und Wiederspielwert enorm, auch wenn die Auswirkungen noch stärker sein könnten. Beispielsweise ändert sich das generelle Kampfverhalten trotz der affinitätseigenen Upgrades und Spezialeinheiten kaum. Um etwa eine Stadt zu erobern, bombardieren wir sie wie in Civ 5 zunächst mit Artillerie und rücken dann mit Nahkämpfern ein. Ob das nun Reinheits-Panzersoldaten oder Harmonie-Aliens sind, macht wenig Unterschied. Doch das ist Kritik auf hohem Niveau, während Civilization 5 die vielfältigsten und individuellsten Völker der Sereingeschichte bot, bietet Beyond Earth nun mal die anpassbarsten. Die »Erst beschießen, dann einnehmen«-Grundtaktik beherrscht übrigens auch die KI aus dem Effe, auch wenn die Computergegner selbst auf

den hohen Schwierigkeitsgraden nicht immer konsequent angreifen und verteidigen. Beispielsweise rücken sie mit einem Teil ihrer Armee vor, ziehen einen anderen jedoch ohne offensichtlichen Grund zurück. Das macht Kriege für erfahrene Spieler phasenweise zu einfach. Beyond Earth gleicht das aus, indem es den Feinden auf hohen Anspruchsstufen massive Produktionsboni spendiert, sodass wir häufig gegen technisch überlegene Truppen antreten. Das macht Konflikte dann doch wieder spannend, KI-Wankelmur hin oder her.

Zur Faszination Krieg tragen auch die Hightech-Einheiten bei, in der Spätphase einer Partie züchten etwa Harmonie-Anhänger gewaltige Xeno-Titanen, während Vorherrschaftler ihre Gegner mit »Engeln« bombardieren, vierbeinigen Artillerie-Mechs. Zudem dürfen irgendwann alle Affinitäten Schwebepanzer und -geschütze bauen, was die Partien flexibler macht – schließlich kann man jederzeit übers Meer angreifen, ohne erst wassern und wieder an Land gehen zu müssen. Eine eher untergeordnete Rolle spielen die neuen Satelliten. Mit denen können wir Feinde bombardieren und unsere Truppen stärken oder sogar teleportieren, über Feindesland

Überall Aliens! Oder auch nicht



Das Technologiennetz ist eine interessante Idee, aber sehr unübersichtlich.

Nicht Star Trek genug

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Zuerst einmal möchte ich feststellen, dass Beyond Earth ein echt unterhaltsames Spiel ist, das ebenso wie sein großer Bruder Civilization 5 eine famose Suchtwirkung ausübt. Doch es ist nicht das Spiel, das ich mir erhofft habe. Ich liebe Science Fiction, ich liebe die angefahrenen Ideen dieses Genres, die aberwitzigen Gedankenspiele und den Reiz am Unbekannten. Von Beyond Earth erwartete ich, was das Intro von Star Trek: The Next Generation so wunderbar ausdrückt. Ich wollte »fremde Welten entdecken, unbekannte Lebensformen und neue Zivilisationen«. Doch ich entdeckte lediglich als Aliens verkleidete Barbaren, etwas gesichtslose Menschenfraktionen und eine Handvoll interessanter neuer Mechaniken. Schlecht ist das nicht. Mehr Civilization ist mir immer recht und wie gesagt: Spaß macht Beyond Earth, auch wenn es nicht die erhoffte Entdeckungsreise geworden ist. Doch hoffentlich wird es das! Hoffentlich wächst das Spiel ebenso wie Civilization 5 mit zukünftigen Patches und Addons zu dem Spiel, das meinen inneren Jean-Luc Picard befriedigt.

werden die orbitalen Helferlein jedoch meist schnell abgeschossen. Wir nutzen sie daher lieber in der Heimat, beispielsweise erhöhen wir mit Solarkollektor-Satelliten die Energie-Ausbeute unserer Städte spürbar – der resultierende Geldbonus ist fast schon zu hoch. Auch das neue und an sich durchdachte Spionagesystem bleibt eher Ergänzung als wesentlicher Spielbestandteil. Zwar dürfen wir Agenten in fremde Städte schicken, um dort die Intrigestufe zu erhöhen und immer schlimmere Geheimaktionen auszuführen. Die Stufe steigt jedoch so langsam, dass es bis zu den wirklich schmerzhaften Anschlägen zig Runden dauern kann. Das ist einerseits fair, weil man derweil Gegenmaßnahmen einleiten und eigene Agenten zur Spionageabwehr abstellen kann, macht die Angelegenheit aber – wie in Civ 5 – ziemlich zäh.

GAMESTAR-APP: JETZT RUNTERLADEN

NEU
FÜR APPLE
& ANDROID

NEWS, TESTS UND
VIDEOS ZU SPIELEN
UND HARDWARE
DIREKT AUF IHR
SMARTPHONE



QR- UND BARCODE-
SCANNER IN DER APP

ALLE
GAMESTAR-
VIDEOS JETZT
AUCH MOBIL



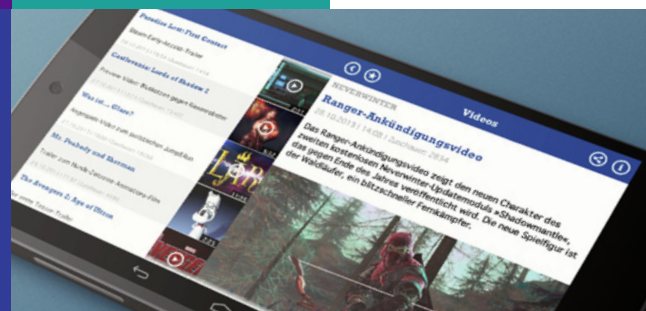
SPIELE UND
HARDWARE IM
PREISVERGLEICH



SCHNELLER ZUGRIFF
AUF UNSERE SPIELE-
DATENBANK

ARTIKEL
KOMMENTIEREN UND
PER FACEBOOK &
TWITTER TEILEN

PRAKTISCHE
FAVORITEN-
FUNKTION



JETZT RUNTERLADEN
GameStar.de/apps





Civ 5 light

Jochen Gebauer
Chefredakteur
jochen@gamestar.de

281 Stunden. So viel Zeit habe ich bislang mit Civilization 5 verbracht. Behauptet jedenfalls Steam, ich hätte schwören können, es wären mehr. Warum ich Ihnen das sage? Weil ich erhebliche Zweifel hege, dass Beyond Earth auch nur die Hälfte dieser Stunden fressen wird. Zu gleichförmig spielen sich die Fraktionen, zu wenig ins Gewicht fallen die Anfangsboni. Gerade die ersten Runden gleichen sich in nahezu jeder Partie, das hat Civ 5 mit seinen individuellen Völkern nicht nur besser gelöst, sondern vor allem stimmungsvoller. Beyond Earth ist beileibe kein schlechtes Spiel, im Gegenteil, das Grundgerüst von Civ 5 funktioniert auch im Weltraum tadellos, manche der Neuerungen (Quests!) darf sich die Hauptreihe gerne abgucken. Nach dem Test hatte ich aber vor allem eines: wieder wahnsinnig viel Lust auf Civ 5.

Deutlich wichtiger ist das an Civ 5 angelehnte Handelssystem, mit Konvois und Frachtschiffen errichten wir Warenrouten mit eigenen und fremden Städten. Weil jede Stadt zwei bis drei ausgehende und beliebig viele eingehende Routen besitzen darf, ist das allerdings schon zu lukrativ; die Produktion frisch gegründeter Städte etwa lässt sich mit einigen Handelskonvois locker verzigfachen. Und mit einigen Schiffsverbindungen in ferne Städte nehmen wir locker 50 Energiepunkte ein – pro Runde. Weil wir dadurch weniger akribisch aufs Budget achten müssen, sinkt der spielerische Anspruch selbst auf hohen Schwierigkeitsgraden. Okay, immerhin wollen Handelsrouten erst mal ausgedünstet und von Feinden, Miasma sowie Aliens befreit



Beispiel-Auftrag

Beim Erkunden stoßen wir auf einen abgestürzten Satelliten ①, auf dem ein Erkunder eine Expedition errichtet ②. Die findet eine kaputte Sonde, die in einem See aus Alien-Masse feststeckt, und lässt uns die Wahl: Sollen wir die Sonde bergen oder nicht ③? Je nach unserer Wahl steigern wir eine andere Affinität, wir entscheiden uns für die Bergung (Wer wird denn einen guten Roboter verkommen lassen?), lassen den See per Icon-Klick an und bekommen dafür Vorherrschafts-Punkte sowie schnellere Bautrupps ④. So zurren wir früh unsere Affinität fest.



Die Diplomatie ist recht nachvollziehbar, auch wenn selbst Freunde mit Rohstoffen knausern.

werden. Außerdem müssen wir sie alle 20 Runden manuell erneuern, was bei großen Reichen extrem nerven kann.

Moment, wo wir doch gerade die Aliens erwähnt haben: Weil Beyond Earth die einheimischen Monsternester komplett zufällig verteilt, kann es sein, dass wir neben gar keinem starten – oder neben fünf. Und wer mehr geifernde Kreaturen um sich hat als ein Filmstand auf der Erotikmesse, der kann in der Frühphase echte Probleme bekommen. Wenn man die Aliens nicht angreift, bleiben sie zwar friedlich und überqueren keine Stadtgrenzen, verteidigen aber dennoch ihre Brutstätten und zerbröseln beim

Herumstapfen »versehentlich« Handelskonvois, Bautrupps und Siedler. Um expandieren zu können, müssen wir die Viecher also notgedrungen ausräuchern. Dann werden sie jedoch aggressiv, und wenn's wirklich schlecht läuft (also fast immer), rücken auch noch riesige Alien-Würmer an, die Farmen und Bergwerke zermatschen wie unsereins Sandburgen. Schon klar, das wäre eine spannende Herausforderung – wenn sie nicht so zufällig wäre: Spieler, die in weitgehend nestfreien Gebieten starten, haben viel leichteres Spiel, das ist unfair. Noch dazu hätte Firaxis aus den (nicht abschaltbaren) Kreaturen so viel mehr machen können, sogar eigene Nationen

chen wie bei den Indianern aus Colonization. So sind die Einheimischen nur klauenbewehrte Statisten, die selbst Harmonie-Anhänger später von der Karte putzen müssen. Zur Expansion ist der Alien-Genozid nämlich – frei nach A. Merkel – alternativlos.

Apropos Expansion: Die läuft so gemächlich wie in Civ 5, mehr als vier bis sechs eigene, natürlich klug in der Nähe von Rohstoffquellen platzierte Städte sollten wir nicht errichten, sonst versinkt unsere Nation im Chaos. Denn Überbevölkerung senkt, nein, nicht den Zufriedenheitswert, sondern den neuen Gesundheitswert, der aber genauso funktioniert wie das Bürger-Wohlbehagen in Civ 5:

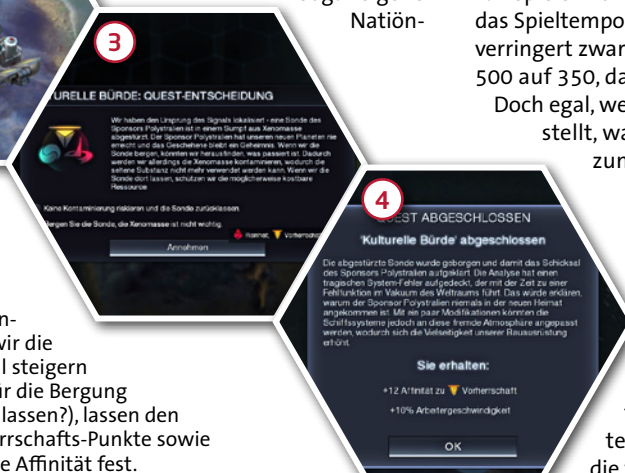
Während positive Werte unserer Fraktion Boni bescheren, senken negative unsere Kultur-, Forschungs- und Industrieproduktion. Also müssen

wir durch den Bau gesundheitsfördernder Gebäude (Kliniken & Co.) und die Annahme entsprechender Werte gegensteuern. Gesundheitsfördernde Rohstoffe sind allerdings Fehlanzeige. Neue Städte starten in Beyond Earth übrigens stets als schwächlicher Außenposten, der nichts produziert und sich erst mal mehrere Runden lang zur vollwertigen Stadt entwickeln muss. Die ist dann aber auch von Anfang an deutlich produktiver als in Civ 5 – unter anderem, weil wir mit Handelsrouten sofort die Nahrungs- sowie Industrieproduktion ankurbeln können. Da sich Partien am Anfang dennoch zäh spielen können, empfehlen wir übrigens, das Spieltempo auf »schnell« zu stellen. Das verringert zwar die Gesamtrundenzahl von 500 auf 350, dafür forscht sich's schneller.

Doch egal, welches Spieltempo man einstellt, warten muss man immer – zumindest ohne SSD-Festplatte. Denn die Ladezeiten können sich wie in Civ 5 ziemlich ziehen.

Siegbedingungen gibt's insgesamt fünf, neben dem militärischen (»Erobre alle Hauptstädte«) und einem friedlich-technologischen (»Kontaktiere die verschwundenen Ureinwoh-

Es ist immer noch Civilization





Anhänger der Reinheit dürfen als erste Schwebepanzer bauen und damit über Meere brausen.

nern«) gibt's je einen ebenfalls wissenschaftlichen Triumphweg für jede Affinität. Kultur- oder Diplomatesiege sieht Beyond Earth nicht vor – dennoch haben wir »arbeitslose« Städte oft ihre Industrie- in Kulturproduktion umwandeln lassen, um schneller neue Werte freizuschalten. Die Diplomatie erlaubt zwar weder Siege noch planetenweite Resolutionen à la Alpha Centauri, läuft dafür aber weitgehend nachvollziehbar, weil Beyond Earth genau auflistet, warum uns ein Gegner leiden kann und warum nicht. Unterschiedliche Affinitäten etwa befördern Rivalitäten, Handelsrouten hingegen Freundschaften – so können wir uns Freunde regelrecht heranzüchten. Die KI merkt sich sogar, wenn wir ein Versprechen à la »Wir siedeln nicht in eurer Nähe« gegeben und gehalten haben – oder eben nicht. Nur in der Theorie spannend finden wir indes eine neue Mechanik: Manchmal bieten uns Rivalen im Austausch für Rohstoffe einen Gefallen an, den wir später einfordern können. Blöd nur, dass dabei selten etwas Brauchbares herauspringt, weil selbst unsere Freunde mit Ressourcen knausern. Ganz durchdacht erscheint uns das nicht.

Aber nicht ganz durchdacht sind eben viele Aspekte von Beyond Earth. Etwa die neutralen Stationen, die längst nicht so ausgegattet und individuell wirken wie die Stadtstaaten von Civ 5, sondern lediglich als passive Handelspartner wertvollen Stadtbauplatz blockieren. Oder die lahmsten Weltwunder der Seriengeschichte, die meist marginale Boni gewähren. Oder eben die Fraktionen und die Außerirdischen, aus denen Firaxis so viel mehr hätte herausholen können. Zu den Stärken von Beyond Earth zählt dafür die Atmosphäre, der Partiebegriff fühlt sich an, wie sich die Kolonisierung einer neuen Welt eben anfühlen muss: Wir landen alleine inmitten der Wildnis, die menschlichen Gegner folgen erst nach und nach und spielen anfangs auch keine große Rolle, weil wir uns vor allem mit der feindseligen Umgebung, mit Misma-Schwaden und Alien-Nestern herumschlagen. So wagen wir unsere ersten tapsigen Schritte, gründen Städte, schnitzen Lebensraum aus Dschungeln und Wüsten, die Außerirdischen werden nach und nach unwichtiger, die menschlichen Rivalen wichtiger, der Handel

wächst genauso wie die Spionage, schließlich toben die ersten Kriege – und in der Spätphase der Partie schweben wir über Meere, teleportieren und bombardieren Truppen und bemühen uns nach Kräften, den Gegnern mit den dickstmöglichen High-tech-Wummen die Gesichter zu schmelzen. Von bescheidenen Anfängen führen wir unsere Nation so zur Herrschaft über die neue Welt. Das ist der Kernreiz, der Motivationsmotor von Beyond Earth. Ja, es ist Civ 5 im All – aber es ist immer noch ein Civilization. Und das kann man noch so unfair vergleichen, irgendwann plumpsen halt doch die Augenringe auf die Tastatijeherr GR



Erbe ohne Schliff

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamstar.de

Die größte Stärke und größte Schwäche von Beyond Earth heißt Civilization 5. Denn der Weltraum-Ableger erbt dessen hervorragende Grund- und Kampfmechanik, nicht aber dessen Feinschliff, Civ 5 bleibt das rundere, das bessere Spiel. Zudem lässt Beyond Earth viele Chancen ungenutzt. Wie cool wär's gewesen, wenn die Aliens wie die Colonization-Indianer Stämme bilden würden? Wenn ich auch friedlich mit ihnen zusammenleben könnte, statt sie zwangsläufig ausradieren zu müssen? Oder wenn – man wird ja noch träumen dürfen – Firaxis tatsächlich ein vollwertiges Remake von Alpha Centauri gestrickt hätte?

Dass mir Letzteres ein Herzenswunsch wäre, fließt aber natürlich nicht in die Wertung ein, Beyond Earth stolpert über seine eigenen Fallstricke, entfaltet aber auch seine eigenen Reize. Die Affinitäten und Quests darf ein künftiges Civilization 6 gerne übernehmen – es macht einfach Spaß, meine Fraktion im Spielverlauf immer weiter zu individualisieren, auch wenn das bei den sehr unterschiedlichen Civ 5-Völkern vermutlich das Tor zur Balancing-Hölle öffnen würde. Sei's drum, wer Civ 5 noch nicht kennt, kauft gefälligst die Collection. Wer's aber schon so viel gespielt hat, dass er sich fragt, warum der Küchenherd runde statt sechseckiger Kochfelder hat – der kann auch mit Beyond viele Tage und Wochen in fremden Welten versinken.

TERMIN 24.10.2014
PREIS 50 Euro
USK ab 12 Jahren

Civilization
Beyond Earth

Publisher 2K Games
Entwickler Firaxis
Sprache Deutsch, Englisch, 8 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK RUNDENSTRATEGIE

»Auch in Beyond Earth greift die klassische »Nur noch eine Runde«-Motivation.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPASS

SZENARIO realistisch fiktiv
MASSSTAB lokal global
SPIELSTIL Aufbau Kampf
EINHEITEN Individuen Masse
HANDLUNG einfach nicht zutreffend komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Freies Spiel (8)
SPIELTYPEN Internet, Netzwerk, Hotseat DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Steam MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
WERTUNG Gut
»Wie üblich sehr zeitaufwändig und damit nichts für Ungeduldige.«

GRAFIK

Truppen und Terrain angenehm detailliert
schöne Animationen ordentliche Kampfeffekte
teils schwache Texturen oft sehr unübersichtlich

SOUND

stimmungsvoller Soundtrack Musik passt sich der Situation an
Anführer sprechen Landessprache solide Soundeffekte Musik wiederholt sich auf Dauer

BALANCE

sechs Schwierigkeitsgrade hilfreiche Berater
auf hohen Stufen fordernd Berater erklären nicht alles Aliens nur (mörderische) Statisten

ATMOSPHÄRE

anfangs cooles Fremde-Welt-Gefühl später große Kriege
Nation lässt sich immer weiter individualisieren
gesichtslose Anführer Aliens nur (mörderische) Statisten

BEDIENUNG

clever strukturiertes Interface
Spiel weist auf offene Aufgaben hin meist gute Tooltips
steriler Look unübersichtliches Technologienetz

UMFANG

theoretisch 1.000 mögliche Völkerkombos drei Grafiksets
zahlreiche Technologien, Einheiten, Gebäude & Co.
viele Nationsboni nur anfangs spürbar

STARTPOSITIONEN

guter Kartengenerator je nach Startgebiet andere Herausforderungen
Ressourcenverteilung lässt sich ausbalancieren
Alien-Verteilung gerne mal unfair

KI

meist nachvollziehbare Diplomatie schaltet Einheiten gezielt aus attackiert und verteidigt nicht immer konsequent
diplomatische Gefallen bringen wenig

EINHEITEN & GEBÄUDE

Affinitäts-Upgrades heben Nationen voneinander ab
interessante Affinitäts-Spezialeinheiten keine völkereigenen Spezialeinheiten oder -gebäude lahme Weltwunder

ENDLOSPIEL

Völkerboni, Affinitäten, Werte und Quests erlauben immer neue Experimente jede Partie verläuft anders Quests motivieren zusätzlich
weniger vielseitig als Civilization 5

EINSTIEG
FORTGESCHRITTENE
PROFIS

82
SIELSPASS
Preis/Leistung: Gut

8/10

MINIMUM C2 Quad 4200
A64 X2 4400-MHD, GeForce 8800
2,0 GB RAM, 5,6 GB Festplatte

STANDARD C2 Quad Q6600
Athlon II X4 925, GeForce 8800 GT
4,0 GB RAM, 5,6 GB Festplatte

OPTIMUM Core i3 2500K
Athlon FX 4350, GeForce GT 1900
6,0 GB RAM, 5,6 GB SSD-Festplatte

Civ 5 im All, aber weniger vielfältig

100+ Stunden

GameStar 11/2014

Helios II bräuchte nach Alpha Centauri immer noch 4.285 Jahre.

49



GameStar
für besonderen Spielwitz

Borderlands The Pre-Sequel

Das neue Borderlands liefert vor allem mehr vom Gleichen, ohne die Serie groß voranzubringen – einen Heidenspaß macht es damit aber immer noch. Von Maurice Weber

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **2K Australia**
Termin: **17.10.2014** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch** Preis: **50 Euro**

Dass uns Borderlands: The Pre-Sequel auf den Mond schießt, könnte passender kaum sein – es kreist schließlich selbst bequem im Orbit seines Vorgängers und bricht nie wirklich daraus aus. Angesiedelt zwischen den ersten beiden Teilen ist es kein großer Schritt für die Serie, sondern vor allem ein neuer Anstrich für Borderlands 2. Das bedeutet: mehr Koop-Action,

mehr Beute, mehr Claptrap und mehr Handsome Jack. Das ist nicht gerade die ehrgeizigste Art und Weise die Reihe fortzusetzen und kein Rezept für ein Meisterwerk, aber verstehen Sie uns nicht falsch. Der Kern von Borderlands macht auch diesmal noch genauso verflucht viel Spaß wie eh und je. Und auch wenn er kleiner ist und nicht ganz so viel Abwechslung bietet wie der Planet, den er umkreist, ist der Mond ganz klar eine Reise wert.

Steam-Pflicht

Borderlands: The Pre-Sequel muss einmalig über Steam aktiviert und mit einem kostenlosen Steam-Konto verknüpft werden. Danach lässt es sich auch offline spielen, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

Pandoras Mond Elpis ganz besonders, dort wartet nämlich eine der mysteriösen Kammern, die in den Borderlands-Spielen ungeahnte Macht und Reichtümer versprechen. Diesmal suchen wir die im Auftrag von Handsome Jack. Oder besser gesagt einfach nur Jack; zum tyrannischen Bösewicht aus



Wenn wir schon eine Strahlenwaffe haben, müssen wir natürlich auch zumindest einmal einen auf Ghostbuster machen.



Bei niedriger Schwerkraft haben selbst Flieger nicht mehr unbedingt den Höhenvorteil. Unser Jetpack katapultiert uns jederzeit in die Höhe.

Borderlands 2 hat er sich in dieser Vorgesichte noch lange nicht gemausert. Genau dabei greifen wir ihm nämlich unter die Arme, allerdings nur mit den besten Absichten: Die mysteriöse verlorene Legion will den Mond mitsamt aller Bewohner in die Luft jagen. Jack nimmt die Zügel des Widerstands in die Hand. Natürlich tut er das, um sich die Kammer zu sichern und er strotzt bereits vor selbstverliebttem Sarkasmus. Überraschenderweise ist er aber durchaus willens, sein Leben für andere zu riskieren.

Im Spielverlauf sehen wir uns gezwungen, immer tiefer zu sinken, um die Bedrohung abzuwenden, und beobachten mit morbider Faszination, wie Jack dabei zunehmend auf den Geschmack kommt, während wir uns selbst an manchen Stellen richtig elend fühlen.

Aber natürlich kann kein Borderlands dauerhaft ernst bleiben, in bester Serientradition verpackt auch das Pre-Sequel seine eigentlich recht simplen Such- und Sammelnebenquests in herrlich abgedrehte Minigeschichten. Wir überbringen zum Beispiel Liebesbriefe und prüfen die Hingabe der Empfänger erst mal mit Blei, oder wir sammeln Geständnisse von Jacks Feinden und lassen sie zu einem peinlichen Remix verwursten. Einige der wichtigsten Charaktere bleiben allerdings zu blass: Um mit einer Stimmungskanone wie Jack mitzuhalten, bräuchte es dieses Mal erst recht einen charismatischen Gegenspieler, und genau in dieser Rolle versagt die bierernste Legionskommandantin Zarpidon leider völlig.

Dafür melden sich unsere Spielhelden nun häufiger zur Wort und andere Figuren sprechen sie auch mal direkt an. Alle vier sind alte Bekannte, die Gladiatorin Athena etwa kennen wir aus dem General Knoxx-DLC zum ersten Spiel. Ihr Schild schluckt feindliches Feuer und kann den gespeicherten Schaden per Wurfangriff postwendend zurück zum Absender schicken. Oder wir begleiten Jacks Aufstieg mit zwei seiner wichtigsten Handlanger aus Borderlands 2: Enforcer Wilhelm schickt Kampfdrohnen los,

während Lawbringer Nisha alias Sheriff von Lynchwood kurzzeitig automatisch zielt und dabei extrem schnell und treffsicher Kugeln verteilt. Und dann ist da noch die Premiere, auf die wir alle gewartet haben, die erste spielbare Claptrap-Klasse!

Mit ihrer »Kammerjäger.exe« analysiert die Blechbüchse das Schlachtgeschehen und lädt sich jedes Mal ein neues Spezialprogramm in den Speicher. Mal dürfen wir dann zwei Waffen gleichzeitig schwingen, mal hetzen wir Mini-Claptraps auf den Feind und mal verwandeln wir uns in ein Piratenschiff und verpassen Gegnern eine volle Breitseite. Dieser zu-

fallenbasierte Kampfstil dürfte nicht jedermanns Sache sein, macht Claptrap aber auch zur ausgefallensten Klasse der Serie. Nichts Geringeres haben wir erwartet! Insgesamt hätten wir uns aber mehr Fähigkeiten gewünscht, über die wir die volle Kontrolle haben. Claptrap setzt auf Zufall, Wilhelms Drohnen fliegen autonom und Nishas Spezialangriff nimmt uns das Zielen ab. Da fehlt uns der Raum für geschickten Eigeneinsatz.

In ihren drei passiven Fähigkeitsbäumen hat aber jede Klasse ein paar spannende Asse im Ärmel. Und weil auch das Pre-Sequel im Koop mit Abstand am besten ist, helfen diese oft unseren Mitspielern: Athenas Schildwurf bringt mit der richtigen Fertigkeit unser ganzes Team wieder auf die Beine und Claptraps irre Software wirkt sich auch auf unsere Kameraden aus. Insgesamt dürfte es gern noch mehr solcher Synergie-Effekte zwischen den Klassen geben. Denn trotz der diversen Gruppen-Boni kämpft am Ende jeder Spieler für sich allein.

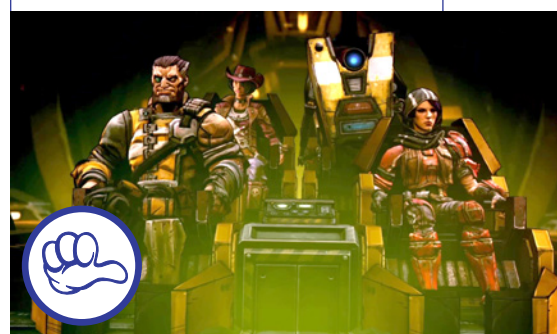
Die Levelaufstiege sind nur ein Teil der bewährten Suchtschneise von Borderlands, die uns auch im Pre-Sequel wieder fest in ihren Krallen hat. Sie speist sich erneut aus der schier endlosen Menge zufallsgenerierter Waffen, die wir im Spiel erbeuten können. Sturmgewehre, die Minigranaten schleudern, Pistolen, deren Kugeln wild durch den Raum springen und Schrotflinten, die mit

jeder Salve lauthals ihre Erregung hinaus-schreien – Borderlands hat alles, wovon Waffenfreunde nie wussten, dass sie es haben wollen. Dazu zählen jetzt auch Laserwaffen in allen Farben und Formen: Schnelle Blaster wie in Star Wars, hochpräzise Railguns oder schrotflintenartige Mehrfach-Laser gehören allesamt zum Sortiment. Wie alle Waffengattungen können sie mit unterschiedlichen Elementen ausgestattet sein, Blitzwaffen durchbrechen zum Beispiel Schilde. Auch hier kommt mit Eis ein Neuzugang dazu: Damit frieren wir Feinde ein und dürfen sie sodann zerschmettern.

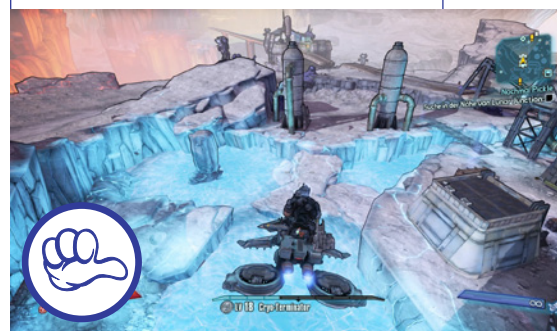
Die Frostkanonen stellen zwar keine spiele-rische Revolution dar, sind jedoch sehr spaßig einzusetzen und entpuppen sich als ver-

Die Faszination der dunklen Seite

Wichtige Neuerungen



Klassen: Die neuen Klassen machen Spaß und haben spannende passive Fähigkeiten, bei den aktiven Fähigkeiten ist aber Claptrap das einzige Highlight. Eine DLC-Klasse, Jacks Doppelgänger, steht noch aus.



Mond-Schwerkraft: Zu Fuß oder mit dem neuen Stingray-Hovercraft segeln wir über die Mondoberfläche – im Kampf für eindrucksvolle Luftmanöver, sonst für unpräzise Sprungabschnitte.



Waffen: Laser und Eiswaffen fügen sich hervorragend in das ohnehin schon riesige Arsenal von Borderlands ein und sorgen für jede Menge mächtiger Schießsprügel.



Die Soldaten der verlorenen Legion wollen den Mond in die Luft jagen. Sie sind die Bösewichte.



Neue alte Grenzen

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Kaufempfehlungen fallen selten so leicht wie hier: Wer einfach mehr Borderlands will, kommt mit dem Pre-Sequel voll auf seine Kosten. Einen großen Schritt nach vorne für die Serie oder auch nur das Beste der bisherigen Borderlands-Spiele sollte man aber nicht erwarten, Borderlands 2 war insgesamt größer, abwechslungsreicher und einen Tick irrwitziger. Und trotzdem hatte ich jede Menge Spaß mit dem Pre-Sequel, das Prinzip der actionreichen Koop-Beutejagd greift auch hier wieder ganz hervorragend. Neuerungen wie die frischen Klassen und der Mond-Luftkampf sind dabei durchweg kompetent umgesetzt und trotz einiger Schwächen fängt das Prequel auch Handsome Jack und den abgedrehten Borderlands-Humor bestens ein. Aber man muss doch festhalten, dass das alles nur ein neuer Anstrich für bekannte und bewährte Spielmechaniken ist, und dass das Pre-Sequel vor allem auf dem Rücken von Borderlands 2 zum Erfolg fährt. Nur hat mich das beim Spielen kaum gestört – es ist noch lange nicht soweit, dass ich Borderlands satt habe, zumal es gerade auf dem PC kaum etwas Vergleichbares gibt. Der nächste Serienteil darf sich dann allerdings gerne wieder etwas mehr trauen.

dammt mächtig. Besonders cool: Legen wir einen fliegenden Gegner auf Eis, sackt er langsam zu Boden. Sehr praktisch ist außerdem der neue Wandler, an den wir drei Items verfüttern können, um mit etwas

Tod in zwei kleinere Bestien explodieren, aber wir ballern nebenher auch Unmengen gewöhnlicher Banditen und Soldaten über den Haufen. Einen beträchtlichen Teil der spannendsten Feinde hebt sich das Spiel außerdem für die allerletzte Stunde auf, was zwar für ein explosives Finale sorgt, eine etwas großzügigere Verteilung hätte aber trotzdem nicht geschadet. Eines haben übrigens viele unserer Feinde gemein: Sie machen sich die niedrige Schwerkraft zu nutzen und greifen mit Riesensprüngen oder Jetpacks gern von oben an. Da können wir natürlich mithalten, denn auf dem Mond trägt uns jeder Hüpfmeterweit und wir dürfen jederzeit per Doppelsprung oder Gleitfunktion noch höher und weiter hinaus. Wer sich einmal daran gewöhnt hat, zieht im Kampf bald manch eindrucksvolles Luftmanöver ab. Allen voran krachen wir mit dem neuen Schmetterschlag aus luftiger Höhe in die Menge unter uns.

Kunstflugtricks wie der Doppelsprung verbrauchen Sauerstoff, den wir natürlich auch zum Atmen brauchen und an großzügig verteilten Stationen regelmäßig auffüllen müssen. Außerhalb der Schießereien verlieren die speziellen Mondmechaniken aber schnell ihren Reiz. So wird das Nachtanken von Atemluft rasch zur nervigen Routine und die Entwickler nutzen die niedrige Schwerkraft für zahlreiche Hüpfpassagen. Die waren jedoch noch nie die große Stärke von Borderlands. Die ungenauen Sprungpads katapultieren uns genauso oft majestätisch über Lavaflüsse hinweg wie mitten hinein. Krater, Kluften und Feuerseen überziehen übrigens ganz Elpis und sorgen damit für eindrucksvollere Landschaften, als man auf einem Mond erwarten würde. Nur verbringen wir darin eben auch den Großteil unserer Spielzeit, und den Rest in verschiedenen Metallkomplexen – so wenig Abwechslung gehörte zu den Problemen des ersten Borderlands, die der zweite Teil eigentlich hinter sich ließ. Insgesamt können wir das Pre-Sequel also nicht als konsequente Verbesserung von Borderlands 2 bezeichnen, aber ein größtenteils gelungener und spaßiger Eintrag in der Serie ist es allemal geworden. Maurice Weber / SST

Moonwalking & -hopping

Glück ein besseres zu erhalten – gerade weil wir für Geld selten Verwendung haben, passt diese Alternative zum Waffenverkauf hervorragend ins Spiel. Bei der Schurkengalerie wäre aber noch ein wenig mehr Abwechslung drin gewesen. Zwar kriegen wir so einiges groteskes Mondgetier vor die Flinte, etwa die riesigen Kraggans, die beim



Mit Unterstützung aus der Luft schlagen wir einen Banditenansturm zurück.

TERMIN 17.10.2014 PREIS 50 Euro USK Ab 18 Jahren

Borderlands The Pre-Sequel

Ego-Shooter

Publisher 2K Games
Entwickler 2K Australia
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch
Ausstattung nicht bekannt (Steam-Testversion)
Kopierschutz Steam-Download

GENRE-CHECK ACTIONSPIEL

»Die Neuerungen packen uns nicht sofort, die alte Sammelsucht stellt sich aber rasch ein.«

SPASS: EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSTIEG

SZENARIO realistisch fiktiv
FREIHEIT linear offene Welt
HANDLUNG einfach komplex
GEWALT keine brutal
SPIELABLAUF Action Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Kampagne (4)
SPIELTYPEN Internet, LAN **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 40 Stunden
WERTUNG Sehr gut

»Klar auf den Koop ausgelegt und zusammen immer am besten.«

GRAFIK

- stilvolle Comicgrafik
- bombastische Feuergefechte
- eindrucksvolle Mondlandschaften ...
- ... aber zu wenig optische Abwechslung
- sichtbare Textur-Ladezeiten

8/10

SOUND

- stimmiger Soundtrack
- satte Waffensounds für jeden Typ
- erstklassige Sprecher auf Deutsch und Englisch
- teils zu viel Geplapper

9/10

BALANCE

- zweite Chance vor dem Tod
- stärkere Gegner im Koop
- knifflige Bossgegner
- neue Waffengattungen teils übermächtig

9/10

ATMOSPHÄRE

- coole Weltraum-Westernstimmung
- jede Quest mit eigener Geschichte
- scurriler Humor
- Pointen nicht ganz so treffsicher wie in Borderlands 2
- Städte etwas langweilig

8/10

BEDIENUNG

- klassische und solide Shootersteuerung
- Tasten frei belegbar
- einfacher Waffenvergleich
- teils fummelige Menüs
- kein freies Speichern

8/10

UMFANG

- große Spielwelt
- 20 Stunden für einmaliges Durchspielen
- Wiederspielwert durch extraschweren »Wahrer Kammerjäger«-Modus
- Gegner und Gebiete ähneln sich häufig

9/10

LEVELDESIGN

- jede Menge Nebenaufgaben
- Bossgegner für jeden Handlungsabschnitt
- charakteristische Gegner für viele Gebiete
- teils nervig lange Wege
- ungenau Sprungpassagen

8/10

KI

- Gegnertypen mit individuellen Schwachstellen
- Gegner weichen zuweilen schlaue aus
- viele Feinde sind reines Kanonenfutter

6/10

WAFFEN & EXTRAS

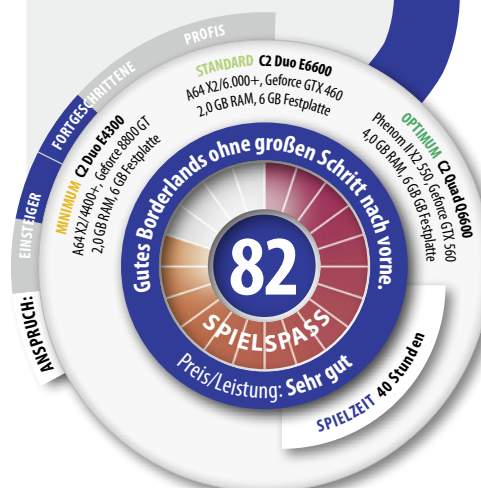
- riesiges Arsenal zufallsgenerierter Waffen
- praktischer Wandler
- neue Eis- und Laserwaffen
- vier Klassen

10/10

HANDLUNG

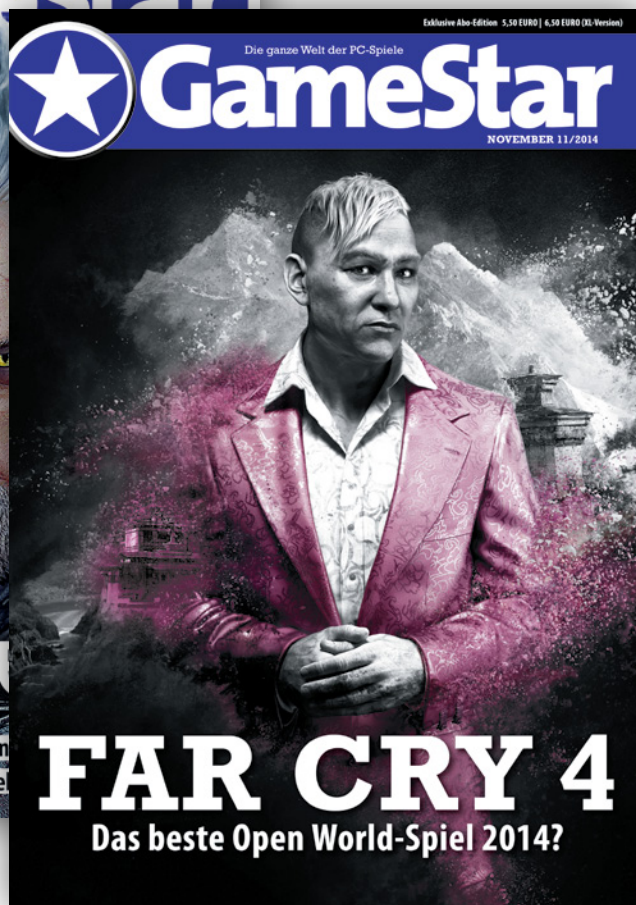
- spannende Reise in Jacks Vergangenheit
- mischt Humor und Dramatik
- einige Schlüsselfiguren zu blass
- Zwischensequenzen zeigen teils nur einen der vier Helden

7/10



**3x GameStar XL nur
12,90 € statt ~~19,50 €~~**

**33%
sparen**



IHRE VORTEILE

- ★ versandkostenfreie Lieferung nach Hause
- ★ Sie lesen GameStar vier Tage früher als am Kiosk
- ★ exklusive Titelseite mit edlem Cover-Artwork
- ★ DVDs mit Videos ab 18 gibt's nur im Abo

Jetzt drei Ausgaben GameStar XL bestellen und 33% sparen!

www.gamestar.de/miniabo

oder anrufen: 0711 / 7252 275





Das darf doch nicht wahr sein! Wer integriert denn bitteschön eine solche Todesfalle in eine Nervenklinik?

Eingangstür des Krankenhauses in die Freiheit zu stolpern – doch dann zerbröckelt unsere Welt. Und zwar buchstäblich: Straßen bröckeln ins Nichts, Gebäude stürzen in sich zusammen, während wir mit zwei Polizeikollegen und einem Arzt mitsamt verängstigtem Patienten im Schlepptau in einem Krankenwagen dem Chaos zu entrinnen versuchen. Das Unterfangen endet mit einem Crash im Wald. Und ab hier wird es endgültig bizarr: Wir erwachen nämlich in einer Zelle und werden von einer Schwester in Empfang genommen, die sich nach unserem Gesundheitszustand erkundigt – nur um gleich darauf erneut zu erwachen. Und zwar im Wrack des Krankenwagens. Da ist sie wieder, die Frage: »Was zur Hölle?«

Jetzt fängt der Spaß erst richtig an. Wir wissen nicht, wo wir sind, was wir tun müssen, und was es mit den deformierten Alptraumgestalten auf sich hat, die ähnlich wie Zombies knurrend und nach Menschenblut dürstend durch die Gegend taumeln. Da uns nichts anderes übrig bleibt, marschieren wir erst mal der Nase nach los, immer nach vorne. Irgendwo müssen wir dann ja schließlich landen – und außerdem hat uns der jahrelange Konsum von Computer- und Videospielen darauf konditioniert, dass der Levelausgang selten durch Rückwärtslaufen erreicht wird. Aber wo sind wir dann? Die nächtliche, ländliche Gegend erinnert mit den spanisch geprägten Farmhäusern samt Heuhaufen, gelegentlich lodernden Feuern und der düsteren, ausgebleichten Farbpalette stark an den Beginn von Mikamis Resident Evil 4. Anders als Leon S. Kennedy damals haben wir aber keine dicke Wumme

Day-One-Edition

Die Erstauflage des Spiels enthält einen Download-Code für das sogenannte »Fighting Chance«-Pack. Dabei handelt es sich um ein Medikit für den Gebrauch im Spiel, etwas grünes Gel zur Verbesserung der Fähigkeiten und – jetzt wird's interessant – eine doppelläufige Schrotflinte sowie zwei zusätzliche Bolzenarten für die Qualen-Armbrust (Gift- und Feuerbolzen).

Mit einer Hommage an sich selbst holt »Mr. Resident Evil« den Survival-Horror ins Leben zurück.

Von Kai Schmidt

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Tango Gameworks (ist das Erstlingswerk des Studios)**
Termin: **14.10.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

Was ist Horror? Horror ist dieses fiese Gefühl, das entsteht, wenn wir etwas Widerlichem ausgesetzt sind oder in eine bedrohliche Situation geraten. Kurz: Horror ist etwas, das wir nach Möglichkeit vermeiden möchten. Guter Horror in Spielen oder Filmen spielt mit unseren Erwartungen und baut so subtil Atmosphäre auf. Eine dunkle Höhle, durch die unheimliche Geräusche hallen, ist meist wirkungsvoller als eine Schar geifernder Zombies, die sich aus dem Schatten auf uns stürzen. Die Untoten erwarten wir nämlich und sind deshalb angespannt, bis der Angriff endlich losgeht. Dieses Gefühl der Angst und des Terrors zu strecken und damit zu spielen – das ist es, was guten Horror ausmacht. Der Japaner Shinji Mikami lieferte vor The Evil Within mit Resident Evil und Resident Evil 4 bereits zwei sehr unterschiedliche Meisterstücke des Horrors

ab, die er nun übertreffen möchte. The Evil Within scheint zunächst wie jedes beliebige Horrorspiel: Als Cop Sebastian Castellanos sollen wir aus der klassischen Third-Person-Perspektive Morde in einer Nervenheilanstalt untersuchen. Doch bereits nach wenigen Minuten baumeln wir kopfüber in der Vorratskammer eines Kettensäge schwingenden Irren, der die Klinik zu einem mit aberwitzigen Fallen gespickten Schlachthaus umfunktioniert hat. Wir befreien uns, doch der Wahnsinnige jagt uns durch einen Raum, von dessen Wänden Klingen auf uns zu rotieren. Rutschen durch einen Schacht, in dem uns Häcksler zu Hackfleisch verarbeiten sollen. Landen in einem Becken voller Blut und Leichenteile. Langsam formt sich im Kopf die offensichtliche Frage: »Was zur Hölle?« Dass das Abenteuer in der Nervenklinik nur der Beginn eines noch bizarrerem Alptraums sein soll, ahnen wir hier noch nicht. Irgendwie schaffen wir es, dem Schlächter zu entkommen und durch die



Der aufklappende Kopf dieses Gegners könnte glatt aus dem Carpenter-Klassiker Das Ding aus einer anderen Welt stammen.

im Gepäck. Unser Waffenarsenal ist ziemlich begrenzt: Ein Revolver, etwas Munition, ein paar Streichhölzer und eine Laterne sind alles, was uns The Evil Within zu Beginn mit auf den Weg gibt. MacGyver könnte daraus sicher einen Raketenwerfer basteln, doch wir sind hier nicht im Fernsehen. Abgesehen davon würden Schüsse die patrouillierenden Wesen alarmieren und auf uns hetzen. Das Spiel rät uns per Tutorial-Einblendung, die etwas tumben Gestalten, die mit zunehmender Spieldauer zahlreicher werden, aus dem Hinterhalt auszuschalten. Oh, unser rambomäßiges

Messer hatten wir ja ganz vergessen! Wir prägen uns die Laufwege der verunstalteten Geschöpfe ein, warten, bis sie wegsehen, und rammen ihnen dann hinterücks unser Überlebensmesser in den Schädel. Sind die Biester zu nahe beieinander, können wir sie auch einzeln in eine abgelegene Ecke locken, indem wir eine der überall herumliegenden Flaschen werfen. Vor scheinbar harmlosen Leichen müssen wir dabei auf der Hut sein: Ist der Kopf nicht zerstört,

können uns die vermeintlich Toten unange-nehm in den Rücken fallen. Deshalb gilt: sicherheitshalber abfackeln! Praktischerweise gehen die Monster in The Evil Within wie

die Crimson-Head-Zombies aus dem Resident Evil-Remake sofort in Flammen auf, wenn wir ihnen eins unserer be- grenzt vorrätigen

Streichhölzer auf den modrigen Kadaver werfen. Keine Angst, The Evil Within hat sein Pulver damit noch lange nicht ver- schossen – schließlich empfiehlt uns das

Hier wird der Grusel zur Panik

GameStar 01/2014

»Testsieger 90 Punkte: Flüsterleise, dank Übertaktung der zweitschnellste PC im Test und sehr gut verarbeitet - Hardware4u.net erobert mit alten Tugenden erneut den ersten Platz.«

PC Magazin 09/2013

»Einzeltest 92 Punkte: Der Gamers Dream Revision 5.1 Air ist trotz seiner sehr guten Leistung flüsterleise, außerordentlich gut verarbeitet und gediegen ausgestattet.«

0,2 Sone Idle
0,3 Sone Last

G-Dream Revision 6.1 Air

- Intel Core i5-4690K @ 5200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus Z97-A
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 500W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.399,-
oder ab 48,50 €/mtl.¹⁾

CT 05/2012

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

0,3 Sone Idle
0,4 Sone Last

G-Dream Revision 6.3 Air

- Intel Core i7-5820K @ 6000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair Vengeance LPX DDR4-2666
- MSI X99S SLI Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 600W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.999,-
oder ab 64,90 €/mtl.¹⁾

PC GO 05/2012

»Der Gamers Dream ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schallgedämmtes System günstige.«

0,3 Sone Idle
0,5 Sone Last

G-Dream Revision 6.1 Air Micro

- Intel Core i5-4690K @ 5000 Extreme
- Noctua NH-C14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600 Ram
- Asus Z97M - Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 760 @ Ultra - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E10 - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.169,-
oder ab 39,50 €/mtl.¹⁾



Raus aus dem düsteren Herrenhaus, direkt in ein Sonnenblumenfeld? Spätestens hier wird wohl klar, dass wir uns nicht in der Realität befinden können.

Spiel ja sogar selbst, nicht zu schießen. Das, was uns zu Beginn noch an Resident Evil 4 erinnert, öffnet sich nach und nach zu einem surrealen, sehr actionorientierten Alptraum mit viel Geballer im späteren Spielverlauf. Durch die unwirkliche Atmosphäre gleicht das Spiel allerdings eher Konamis Silent Hill-Reihe. Wir laufen zum Beispiel durch einen Gang, in dem wir wie in einer Zeitschleife immer wieder am Anfang abgesetzt werden. Eine Flutwelle aus Blut spült uns schließlich den Flur hinunter, wir finden uns plötzlich in einem von Blut und Leichenteilen überfluteten Keller wieder. An anderer Stelle verlieren wir den Halt, stürzen in der Horizontalen in die Tiefe des Raums, nur um vertikal auf dem Boden einer Höhle zu landen. Oder wir öffnen in einem düsteren Herrenhaus eine Tür, nur um uns plötzlich inmitten eines poppig-bunten Sonnenblumenfelds wiederzufinden. Verrückt!

Mehrere Spielstunden lang können wir nicht sagen, was hier eigentlich passiert, ob die Ereignisse Realität oder Traum sind. Was hingegen sicher ist: Einige ziemlich hässliche Monster wollen uns an die Gurgel, und dahinter steckt offenbar ein geisterhafter Kapuzenträger namens Ruvik. Was es mit dem

Typen auf sich hat, finden wir nach und nach heraus. Und ebenso finden wir nach und nach zusätzliche Waffen wie das Scharfschützengewehr, die Pumpgun, Granaten und eine mysteriöse Armbrust, mit der wir speziell geladene Bolzen verschießen. Die frieren Gegner ein, machen sie zur herumrennenden Annäherungsmine, blenden sie oder verpassen Stromstöße. Oder sie sind mit ihrer dicken Stahlspitze ganz simpel tödlich. Damit sind die Zahnstocher auch bestens geeignet für Bosse wie den Motorsägenkiller, der uns mehrmals zum Tanz bittet: Per Eisbolzen frieren wir ihn ein, verpassen ihm ein paar Breitseiten aus der Pumpgun und legen noch einen Explosivbolzen nach. Das Spiel wiederholen wir, bis er die Waffe streckt – oder uns die Munition ausgeht, was besonders auf dem höheren der beiden zu Beginn wählbaren Schwierigkeitsgrade öfter vorkommt.

The Evil Within wird mit zunehmender Spieldauer (und wachsendem Waffenarsenal) deutlich actionreicher, immer wieder kommen wir an Stellen, die wir gegen mehrere Gegnerwellen verteidigen müssen. Hier wird der Grusel zur Panik. Reicht unsere Munition? Wie viele Feinde müssen wir

Ein Hauch von 80er-Jahre-Horrorokino

Widescreenbalken

Die standardmäßigen schwarzen Kinobalken können durchaus nerven. Über die Steam-Eigenschaften fügen Sie alternativ den Befehl »+com_allowconsole 1« zu den Starteigenschaften hinzu. Mit der Einfg-Taste öffnen Sie dann im Spiel die Konsole und geben den Befehl »R_forcespectratio 0« ein. Die Balken sind weg, allerdings wird das Bild nicht erweitert, sondern aufgezoomt. Es fällt also Bildinformation weg.

noch zu Klump ballern? Wäre es jetzt nicht langsam mal an der Zeit, dass einer der erlebten Typen einen Gesundheitsauffrischer fallen lässt? Da wirken die simplen Rätsel, die uns das Spiel vorsetzt, richtig entspannend. Beispiel: Wir sollen mittels einer Plakette eine verschlossene Tür öffnen. Die Plakette ist auf der einen Seite blitzsauber, während die andere so blutbespritzt ist wie der Gang mit der Leiche, durch den wir gerade gekommen sind. Die besudelte Seite nach außen in die Aussparung der Tür zu legen, wäre also sicher tödlich, da wir wohl eine Falle in Gang setzen würden. Das war übrigens noch eins der kniffligeren Rätsel.

Die Anspannung ist enorm, das Gefühl des Terrors wächst ständig. Allein die im besten Sinne abscheulichen Umgebungen jagen uns wohlige Schauer über den Rücken und erinnern uns immer wieder an Filme wie Saw, Ju-On, Jacob's Ladder, Texas Chainsaw Massacre oder die surrealen Werke eines Lucio Fulci. Simple Aufgabenstellungen wie »Drücke den Schalter da vorne, um weiterzukommen« lösen bereits Panik aus, da wir schnell verstanden haben, dass uns das Spiel irgendetwas um die Ohren haut, sobald wir den Schalter drücken. Oft müssen wir blitzschnell überlegen, wie wir eine Situation angehen: Kostbare Armbrustbolzen opfern, mit der Schrotflinte draufhalten oder vielleicht die Umgebung nutzen? Die Abschnitte sind gespickt mit Sprengfallen, die wir entweder entschärfen oder für unsere eigenen Zwecke missbrauchen können, indem wir die Gegner hineinlocken. Entschärfte Fallen haben aber ebenfalls einen Vorteil, denn aus dem eingesammelten Ma-



Mit der Armbrust verschießen wir Spezialmunition wie diese Explosivbolzen, die besonders effektiv gegen Gruppen sind.



Fürchterlich gut

Kai Schmidt
Redakteur
kai@gamestar.de

Puh, ganz schön heftig, was uns der gute Shinji mit The Evil Within hier serviert. Als bekennender Nicht-Fan von Resident Evil 4 habe ich mich etwas voreingenommen Stunde um Stunde weiter durch die undurchsichtige und dennoch faszinierende Story gekämpft – und es dabei mehr und mehr lieb gewonnen! Immer wieder wirft Mikami mir Bröckchen hin, die mich auf der Suche nach dem Sinn hinter der wirren Geschichte ein Stückchen weiter bringen, bis schließlich das große Ganze enthüllt wird. Und dabei hetzt er mich, vor Anspannung ständig am Rande des Nervenzusammenbruchs, durch alptraumhafte Gebiete, in denen ich es nicht nur mit den »normalen« Zombiewesen zu tun bekomme, die im Dutzend schon schwer genug zu beseitigen sind: Immer wieder werden Bossbegegnungen angeteasert, die mich darum beten lassen, nicht gleich mit diesem dicken Brocken konfrontiert zu werden. Und wenn ich mich dann schon in Sicherheit wähne, weil vor mir die Tür aus den dunklen Katakomben ins Licht führt, bricht der Höllenhund doch noch durch die Wand! Ich sehne mich unterwegs geradezu nach Checkpoints und Spiegelzimmern, die mich in Sicherheit bringen und mich nebenbei meine Fähigkeiten verbessern lassen. The Evil Within hat etwas geschafft, was in letzter Zeit nicht viele Spiele geschafft haben: Es hat mir Angst gemacht. Danke dafür, Mikami-san!

terial können wir neue Bolzen für unsere Armbrust fertigen. Besonders in Situationen, in denen wir es mit ansturmenden Gegnerhorden zu tun bekommen, ist es aber oftmals sinnvoller, die Fallen ihren ursprünglichen Zweck erfüllen zu lassen: explodieren und Dinge in Stücke reißen. Ebenfalls wichtig: grünen Schleim aufsammeln! Den hinterlassen erledigte Gegner, und es gibt ihn immer wieder mal in großen Einmachgläsern zu finden. Was wir damit anstellen? Ist doch logisch: Sebastians Fähigkeiten und Waffen verbessern! Wer hat

bitteschön noch nie mit Schleim die Schussrate einer Pumpgun aufgemotzt? Oder die eigene Ausdauer? Um uns Upgrades zu verpassen, kehren wir über spezielle Spiegel, die wir in abgetrennten Räumen innerhalb der Abschnitte finden, in das Sanatorium mit der Krankenschwester zurück. Dort dürfen wir auch Schließfächer mit Boni wie Munition oder besagtem Schleim öffnen, wenn wir zuvor kleine Schlüssel eingesammelt haben. Erkunden lohnt sich also.

The Evil Within erreicht nicht ganz die Klasse eines Resident Evil 4 oder Silent Hill 2. Dank der zunächst undurchschaubaren Story, der ungewöhnlichen Settings, die voller Selbstzitate Mikamis stecken, und der generell richtig guten Spielbarkeit macht es aber großen Spaß. Zumindest, wenn man einen unempfindlichen Magen hat, denn mit ausufernden Splattereffekten wird wahrhaftig nicht gespart. Da stört es auch nicht besonders, dass das Spiel technisch eher Mittelmaß ist. Herinploppende Texturen, gelegentliche Ruckler, etwas grob modellierte Objekte und die teils ziemlich hampeligen Animationen von Hauptfigur und Gegnern sind Dinge, die heutzutage einfach nicht mehr sein müssen. Mikami versteht es aber geschickt, diese Mängel durch die meist sehr eingeschränkte und düstere Farbpalette sowie einen Grieselfilter zu verschleiern, der zusammen mit den Widescreenbalken (siehe Kasten) einen Hauch von 80er-Jahre-Horrorokino versprüht. Die insgesamt veraltete Technik wird also zu einem Teil des charmant-trashigen Gesamtbilds von The Evil Within und verleiht dem Spiel seine eigene Stimmung. Und auch der Sound trägt seinen Teil zur Gruselatmosphäre bei: Effektiv eingesetzte Surroundeffekte lassen uns ein ums andere Mal zusammenzucken, wenn wir etwa durch einen zappendusternen Waldabschnitt schleichen und es um uns herum beständig im Unterholz knackt und raschelt. Um zu unserer eingangs gestellten Frage zurückzukehren: Was ist Horror? The Evil Within ist Horror. Purer Survival-Horror, wie er von vielen Publishern derzeit leider totgesagt wird. Bestes Beispiel ist die von Mikami selbst ins Leben gerufene Resident Evil-Reihe, die unter der Ägide von

Capcom zur spannungsarmen Zombieschießbude mutiert. Schön, dass Bethesda entgegen des Trends noch an klassischen Survival-Horror glaubt. **KS**

TERMIN 14.10.2014 **PREIS** 40 Euro **USK** ab 18 Jahren

The Evil Within

Action-Adventure

Publisher Bethesda
Entwickler Tango Gameworks
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE

»Eine gruselige Achterbahnfahrt.«

SPASS

EINSTIEG **HAUPTSPIEL** **ENDSPIEL**

SPIELSTIL Kampf **CHARAKTER** simpel **DIALOGE/RÄTSEL** komplex
FREIHEIT linear **OFFENE WELT** offene Welt
KÄMPFE Action **TAKTIK** Taktik
HANDLUNG einfach **KOMPLEX** komplex

GRAFIK

- in sich stimmiger, sehr atmosphärischer Stil **stimmungs-**
- volle Licht- und Nebel effekte
- technisch insgesamt veraltet

SOUND

- gute direktionale Effekte **punktuel-**
- herausragende deutsche Synchronisation
- gruseliger Soundtrack

BALANCE

- fairer Schwierigkeitsgrad
- teils knifflige Bossgegner
- viel zu einfache Rätsel

ATMOSPHÄRE

- ständiges Gefühl der Beklemmung **bestens inszenierte**
- Horror Momente
- verzichtet auf billige Jump-Scars
- Umgebungen wie aus einem Horrorfilm

BEDIENUNG

- gelungene Steuerung mit Maus und Tastatur **exzellente**
- Gamepad-Unterstützung **fair verteilte**
- Checkpoints
- gelegentliche Kameraprobleme

UMFANG

- 15 lange Kapitel **einsammelbare**
- Objekte (Tagebücher, Tonbänder, Schlüssel)
- New Game+ nach dem Durchspielen
- keine Spielmodi außerhalb der Kampagne

LEVELDESIGN

- verschachtelte sowie offenere Levels **abwechslungsreiche**
- Umgebungen
- gelegentliche Rätselaufgaben
- Rätsel nicht sehr knifflig

KI

- Feinde versuchen, den Spieler einzukesseln **Feinde**
- klettern Leitern hoch und springen durch Fenster
- Gegner bleiben gerne mal hängen **Begleiter** strohdumm

WAFFEN & EXTRAS

- Waffen aufrüstbar **einfaches**
- Craftingsystem für Armbrust-
- bolzen
- gut versteckte Schlüssel **erweiterbare**
- Fähigkeiten
- keine besonders große Waffenauswahl

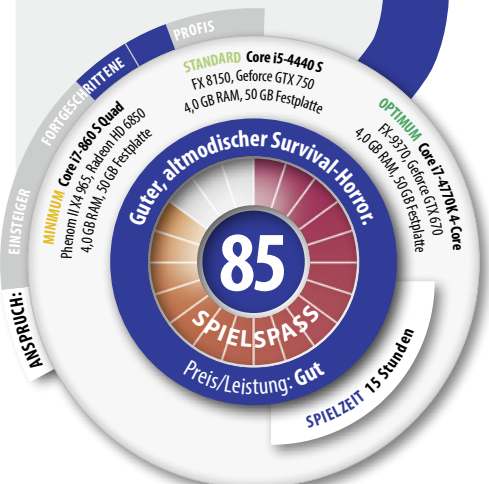
HANDLUNG

- ungewöhnliche Erzählweise
- Verquickung von Realität und Traumwelten
- sehr wirre Erzählung der Geschichte

8/10
9/10
8/10
10/10
8/10
8/10
9/10
7/10
9/10
9/10



Gleich zu Beginn ein echter Schocker: Wir müssen einem irren Schlachter mit Kettensäge entkommen.





Der Auftakt ist spektakulär inszeniert. Wir retten Kaiser Nero vor einem Barbarensturm und gehen vor Katapultangriffen in Deckung.



Gelegentlich bewegen wir uns in Formation, allerdings müssen wir nicht mehr machen, als im richtigen Moment in Deckung gehen.

Ryse Son of Rome

Als Starttitel der Xbox One war Ryse eher enttäuschend – jetzt bekommt es auf dem PC eine zweite Chance. Die nutzt es allerdings kaum. Von Dimitry Halley

Genre: **Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Crytek (Crysis 3, GS 04/13: 92)** Termin: **10.10.2014** Spieler: **1-2** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

Wir sind uns sicher: Bei antiken Modenschauen und Schönheitswettbewerben hätten die strammen Jungs von Ryse wahrscheinlich jeden Preis abgeräumt. Kein Spiel hat Legionäre bisher so eindrucksvoll in Szene gesetzt wie Cryteks Schlachtenspektakel. Da ist es nicht weiter verwunderlich, dass Ryse: Son of Rome vor knapp einem Jahr als Starttitel der brandneuen Xbox One ins Rennen geschickt wurde, um die grafische Stoßrichtung der nächsten Spielegeneration zu illustrieren: Detaillierte Charaktermodelle mit glaubhafter Mimik, gestochen scharfe Texturen, epische Schlachtkulissen mit stimmigen Effekten machten es zum spielgewordenen Effektspektakel. Damals hatte die

Sache aber einen Haken, den man auch auf Laufstegen nur allzu oft zu sehen bekommt: Trotz der beeindruckenden Aufmachung fehlte schlicht das Fleisch auf den Rippen. Hinter all der Pracht war Ryse ein mittelmäßiges Spiel ohne Tiefe, in dem wir als

Schönheitswahn

Legionär Horden von Barbaren um die Ecke bringen. Jetzt treten die römischen Jungs erneut an, diesmal auf dem PC, und bringen einige Neuerungen mit, um die verlorene Ehre wiederherzustellen.

Am eigentlichen Spielinhalt ändert sich aber trotz der Neuerungen nichts: Auch in

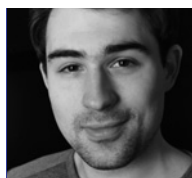
der PC-Version schlüpfen wir in die Haut des römischen Soldaten Marius Titus. Zu Beginn der Handlung fliehen wir mit Kaiser Nero im Gepäck vor einer wilden Horde britischer Barbaren, die in Rom einfallen. In einer Zuflucht unterhalb des Palastes erzählen wir Nero dann unsere Geschichte. Denn hinter dem Muskelpaket Marius steckt mehr, als man auf den ersten Blick vermutet. Das Gros der Geschichte findet als Rückblende statt: Wir erleben die Ermordung von Marius' Familie durch Barbaren, begleiten ihn auf seinem Rachefeldzug nach Britannien und führen ihn letztlich zum großen Finale zurück nach Rom. Die Wendungen sind vorhersehbar, die Figuren recht pathetisch in Gut und Böse unterteilt. Ryse überschreitet selten das Niveau von Popcornkino, erzählt aber trotzdem eine emotionale Geschichte,



Die Gegnermodelle sind zwar sehr detailliert, aber es gibt zu wenige.



Das fällt vor allem deshalb auf, weil uns selten ein Feind allein angreift.



Popcorn-Unterhaltung

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Ryse ist eines jener Spiele, die ich normalerweise für ein Wochenende aus der Videothek ausleihen und in einem gnadenlosen Pizza-Marathon durchspielen würde. Denn trotz der fehlenden Spieltiefe bietet es effektiv inszenierte Popcorn-Unterhaltung. Der Action-Fan in mir wird durch die brutalen Kämpfe und die bullige Rachegeschichte prächtig unterhalten. Aber eben nur für kurze Zeit, denn dann kann das ewig gleiche Vermöbeln von bärtigen Briten seine Eintönigkeit nicht mehr verbergen. Nun ist das mit dem Ausleihen im Steam-Zeitalter leider nicht mehr so einfach; für den vollen Preis ist Ryse als Spielerfahrung zu eindimensional. Interessenten warten also lieber auf eine Rabattaktion.

die kurzweilig unterhält und am Ende unserem generisch anmutenden Helden doch ein bisschen Charaktertiefe verleiht.

Auf unserer Reise durch die antike Welt schlagen wir uns durch acht Kapitel, die zumindest in ihrem Szenario abwechslungsreich inszeniert sind. So stolpern wir durch zerstörte Rom, waten durch die Flussläufe der britischen Wildnis oder schlagen an der stürmischen Küste eine Bresche für unsere Truppen. Alternativ zur Kampagne stürzen wir uns in die Gladiatorenarena und hauen allein oder mit einem Koop-Kollegen Gegnerhorden auf die Mütze. Die PC-Fassung enthält alle bisher erschienenen Zusatzinhalte. Dazu gehören neue Rüstungen und Arenen für die Gladiatorenkämpfe sowie der Survival-Modus, bei dem wir uns gegen Gegnerwellen behaupten. Auch wenn die Integration der Zusatzinhalte löblich ist, wird Ryse aber nach wie vor eine Tatsache zum Verhängnis: dass es sich immer gleich spielt.

Egal wo wir uns gerade rumtreiben, unser Ziel bleibt in der Regel gleich: töten, töten, in den nächsten Abschnitt laufen, weiter

töten. Und das spielt sich auch immer gleich: feindliche Angriffe blocken, zustechen und im richtigen Augenblick ein Exekutionsmanöver einleiten. Dazu brauchen wir ganz selten mehr als drei Tasten. In der Regel umzingeln uns zwar mehrere Barbaren, das klingt aber komplexer, als es ist. Weicht ein Feind unseren Schwertstichen aus, hauen wir ihm einfach mit dem Schild auf die Nase und machen dann mit der Klinge weiter. Mit den immer gleichen Angriffen kontrollieren wir so selbst vier Gegner mühelos, ohne dass der Schwierigkeitsgrad im Spielverlauf spürbar ansteigt.

Der Fokus liegt dabei ganz auf den brutal inszenierten Exekutionsmanövern, die wir immer dann auslösen, wenn ein Totenkopf über angeschlagenen Feinden auftaucht. Ryse macht damit deutlich, wie sehr es sich auf eine spektakuläre Präsentation konzentriert, auch wenn das auf Kosten des Anspruchs geht. Denn die opulenten Hinrichtungen können nicht verhindern, dass dem Spielfluss rasch die Puste ausgeht. Zwar schalten wir mit gewonnener Erfahrung neue Hinrichtungsmanöver frei, aber die bereichern das Spiel nur um neue Animationen. Je mehr man sich auf das Kampfsystem einlassen will, desto resignierter muss man feststellen, dass Ryse vor allem hübsche Oberfläche ist.

Kein Wunder also, dass sich die Änderungen der PC-Fassung vor allem in der Präsentation niederschlagen. Eine Ausnahme ist dabei – neben den bereits erwähnten integrierten DLCs – die Abschaffung von Mikrotransaktionen. Der Echtgeld-Shop war zwar auf den Konsolen unscheinbar und mühelos durch Erfahrungspunkte zu umgehen; dass er jetzt aber komplett entfernt wurde, zeigt, dass Crytek zumindest in diesem Punkt löblich auf die Kritik der Spieler reagiert. Alle anderen Neuerungen sind kosmetisch: eine Optimierung für 4K-Auflösungen, zusätzliche Grafikregler für Shader- und Partikeleffekte, Kantenglättung und Texturfilter. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Ryse ist eine Grafikpracht, die Charaktere sind genau wie die Texturen herrlich detailliert, die Mimik aus-

drucksstark. Allerdings hat sich nichts an den wenigen Gegnermodellen und den sterilen Landschaften geändert; ähnlich wie manches Model auf dem Laufsteg schafft es Ryse nicht, wirklich lebendig zu wirken, obwohl es fantastisch aussieht. Die PC-Fassung ist eine verpasste Chance, das Römerspektakel mit Spieltiefe anzureichern. Stattdessen verlässt sich Crytek ganz auf seine technische Stärke und macht aus der Umsetzung von Ryse: Son of Rome die beste Fassung eines mittelmäßigen Spiels. **DH**

TERMIN	10.10.2014	PREIS	40 Euro	USK	ab 18 Jahren
Ryse Son of Rome					
Publisher	Deep Silver				
Entwickler	Crytek				
Sprache	Deutsch				
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs, Handbuch				
Kopierschutz	Steam				

GRAFIK	+ großartiges Art Design + für den PC optimierte Effekte und Auflösungen + ausdrucksstarke Mimik - Welt wirkt etwas steril - britische Klon-Barbaren	9/10
SOUND	+ gute deutsche Vertonung + passende Hintergrundmusik + stimmige Sounduntermalung	9/10
BALANCE	+ Kampfsystem schnell erlernt + so gut wie keine unfairen Stellen + ausreichend Speicherpunkte - wenig Abwechslung - häufige Tode wegen schlechter Kamerawinkel	6/10
ATMOSPHÄRE	+ tolle Schlachtenatmosphäre + jedes Kapitel stimmig in Szene gesetzt - sterile Spielwelt	7/10
BEDIENUNG	+ mit Maus und Tastatur gut spielbar + griffiges Blocken dank präziser Reaktionszeit - sperrige Bedienung von Wurfgeschossen - umständliche Menüführung	7/10
UMFANG	+ angemessenen umfangreiche Kampagne + Gladiatorenmodus für zwei Spieler + Kämpfe nutzen sich sehr schnell ab - kaum Wiederspielwert	7/10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Schauplätze - ein schlauchiges Areal nach dem anderen - außer Kämpfen gibt's nicht wirklich was zu tun - Levelaufbau ohne spürbare Höhepunkte	5/10
KI	+ Barbaren reagieren auf unsere Angriffe mit Ausweich- und Kontermänavern - Feinde arbeiten nicht zusammen - Verbündete kämpfen wie ein wilder Haufen	5/10
WAFFEN & EXTRAS	+ freischaltbare Ausrüstung für den Gladiatorenmodus + aufrüstbare Finishing-Manöver ... - ... aber keine neuen Kombos - in der Kampagne sehr wenige Waffen	6/10
HANDLUNG	+ emotionale Rache-story + überzeugende Charakter-motivationen - Plot-Twist sehr leicht durchschaubar - aufgesetzte Götter-Thematik	7/10



Im Tutorial hauen wir unserem Papa auf die Nuss, bevor die Barbaren angreifen.





Abbraller sind nun häufiger: Schalkes Draxler feuert einen Schuss ab (links), den Dortmunds Weidenfeller nach vorne abklatschen lässt (Mitte), sodass Choupo-Moting das Leder einköpfen kann (rechts).

FIFA 15

**Der Engine-Joker sticht, dank der Ignite-Einwechslung machen Spiel-
fluss und -gefühl einen spürbaren Sprung nach vorne. KI-Macken und
Modus-Stagnation verhindern jedoch den 90er-Wertungsjubel.** Von Michael Graf

Genre: **Sportspiel** Publisher: **EA Sports** Entwickler: **EA Canada (FIFA 14, GS 12/13: 91 Punkte)**
Termin: **25.9.2014** Spieler: **1-22** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, 11 weitere** Preis: **60 Euro**

Auf DVD: Multiplayer-Video



M

anche Dinge haben im modernen Fußball einfach Seltenheitswert. Etwa ein HSV-Trainer mit einer längeren Halbwertszeit als eine Hafenrundfahrt, eine Sportschau-Werbepause ohne Jürgen Klopp oder ein Strafraum, in dem sich Arjen Robben noch nicht hingelegt hat. Oder ein FIFA, das auf dem PC besser aussieht als auf den Konsolen – ein Sonderfall, der mit FIFA 15 erstmals seit gefühlten Jahrzehnten wieder eintritt. Mit einem Jahr Verspätung übernimmt nun nämlich das Windows-Rasenschach die Ignite-Gra-

fikengine, die auf Xbox One und PS4 bereits in FIFA 14 zum Einsatz kam, und deren schönere 3D-Zuschauer sowie -Grashalme auf dem PC dank Kantenglättung und höherer Auflösung noch besser zur Geltung kommen. Und wo wir gerade bei optischen Gimmicks sind: Auf regennassem Rasen spritzen Wassertropfen, Gewaltschüsse lassen schon mal Halme durch die Luft wirbeln, Grätschen reißen Furchen in den Rasen. Letztere lenken keine Bälle ab, verwandeln im Verlauf hitziger Partien aber selbst das gepflegteste Grün in ein vernarbtes Schlachtfeld. Passend zum stimmungsvolleren Rasengeschehen wirken auch die Kicker selbst nicht mehr wie Pinocchio unter Vollnarkose, dank der verfeinerten Animationen ziehen sie die Mundwinkel hoch, plaudern mit den Kameraden, zappeln mit den Fingern. Okay, puppenhaft sehen die FIFA-»Wachsfiguren«

trotzdem aus, aber weniger puppenhaft als in FIFA 14. Und der Clou: Für die neue Erstliga-Optik muss man keinen Kernreaktor an den Rechenknecht schrauben, schon auf einem System mit Phenom II X4 965, 4,0 GByte RAM und Radeon HD 5850 läuft FIFA 15 im Test so rund wie ein eingeölter Mario Götze. Womit auch die EA-Ausrede widerlegt wäre, man verzichte beim PC-FIFA auf die Konsolen-Engines, weil die Computer der Spieler zu lahm seien – schon klar. Klar ist aber auch, dass sich der Ignite-Zuckerguss vor allem beim Stadioneinlauf und beim Zeitlupengucken bemerkbar macht. Fragt sich also, was sich sonst getan hat.

Schließlich ruft Electronic Arts für FIFA 15 satte 60 Euro auf, da darf man mehr erwarten als optische Gimmicks und aktualisierte Kader. Und das bekommt man auch, vor al-

Fakten

- 30 Ligen
- 596 Vereine
- 47 Nationalteams
- 41 Stadien



FIFA 15 vs. PES 15

Pro Evolution Soccer 2015 erscheint erst am 13. November, wir haben aber schon weit fortgeschrittene Versionen auf dem PC und der PS4 gespielt – also auf zum FIFA- Vergleichsmatch!

GRAFIK

FIFA 15 profitiert von der Konsolen-Engine, PES 2015 hingegen basiert auf einem Hybriden aus Last-Gen- und neuer FOX-Engine – und sieht etwas schlechter aus als auf Xbox One und PS4. So hat Konami zwar nach wie vor die wiedererkennbaren Spielermodelle, dank des generell schickeren Drumherums geht FIFA aber verdient in Führung.

1:0

SOUND

Das PES-Sprecherduo Küpper/Fuß nuschelt seit Jahren dieselben Sprüche und ist noch schwächer als seine FIFA-Kollegen. Außerdem punktet FIFA 15 mit seiner grandiosen Stadionkulisse, in PES wirken Fangesänge und Schussgeräusche arg dumpf. Auch wenn PES-Kicker bei Fouls aufschreien: EA baut seine Führung verdient aus.

2:0

BALANCE

In PES 2015 wirken die Spielerwerte abgestimmter und realistischer als in FIFA; übermächtige Spielzüge haben wir bislang keine gefunden. Unzufrieden sind wir noch mit den PES-Schiris, die lassen zu viele Fouls durchgehen und legen die Vorteilsregel deutlich schlechter aus als ihre FIFA-Kollegen. Unentschieden.

3:1

BEDIENUNG

Sowohl FIFA als auch PES haben ihre Menüführung verbessert, zudem lassen sich die Kicker beider Spiele nun genauer steuern. Im Gegensatz zur Konsolendemo sind Pässe in den Raum in unserer PC-Vorabversion genauer, Zielen ist dennoch wichtiger als in FIFA. Dennoch: Beide Spiele steuern sich gut, Unentschieden.

4:2

ATMOSPHÄRE

FIFA 15 bietet die eindrucksvollere Stadionkulisse und viel mehr Lizenzen, PES 2015 dafür den unberechenbareren und stimmungsvolleren Spielablauf. Konami hat erstmals mehrere zweiten Ligen (etwa aus England und Spanien) lizenziert, aber nach wie vor keine Bundesliga. Dennoch ein Unentschieden.

5:3



Beim Freistoß dürfen wir nun auch den Ballempfänger steuern.



Wolfsburgs Benaglio lenkt einen Fernschuss über die Latte.

lem die Ball- und Körperphysik hat sich spürbar gebessert. Zweikämpfe und Kollisionen simuliert FIFA 15 genauer als sein Vorgänger, jede Berührung, jede Rangelei wirkt sich glaubwürdig aus. So ist es noch wichtiger, Gegner abzudrängen oder das Leder mit dem Körper abzuschirmen. Die Kugel

Ecken, Freistößen sowie Einwüfen wiederum dürfen wir nun auch den Ballempfänger lenken, uns freilaufen und Räume aufreißen – nützlich. Die Wartepausen vor Einwüfen entfallen zudem oft: Wenn das Leder gerade in der Nähe liegt, hebt es der Sportler einfach auf oder lässt es sich vom Balljungen zuwerfen, das Spiel fließt weiter. Generell spielt sich FIFA 15 abermals flüssiger und variantenreicher als der Vorgänger, die Reihe macht spürbare Fortschritte. Zugleich aber liegt Pro Evolution Soccer in Sachen Realismus weiterhin eine Stollenlänge vorn. Denn obwohl die FIFA-Kicker sich erneut geschmeidiger bewegen, sieht die EA-Serie vor allem für neutrale Beobachter immer noch nicht nach »echtem« Fußball aus. Denn dafür ist das (wieder leicht gestiegene) Spieltempo zu hoch, außerdem »gleiten« die Sportler immer noch etwas über den Rasen; in PES wirken die Bewegungen natürlicher. All das ist aber nicht schlimm, FIFA bleibt eine hervorragende Fußballserie, die

sich in den letzten Jahren mehr und mehr von ihren Arcade-Wurzeln und ihrem stets gleichförmigen Spielablauf verabschiedet und zur Simulation entwickelt hat. Letztere beherrscht PES aber eben noch besser.

Zur Simulation gehört eine gute KI, und auch damit kann FIFA 15 dienen. Wohlge- merkt gut, nicht perfekt. Die Mitspieler etwa denken meist ordentlich mit und lassen sich per Taktikbefehl feinstjustieren, damit etwa David Alaba seinen Vordermann Frank Ribéry überläuft – so weit, so brauchbar. Manchmal nehmen die Kameraden aber auch komplett unsinnige Laufwege und weigern sich beispielsweise, in die Mitte zu stürmen, wenn wir auf dem Flügel vorstoßen. Die Gegner wiederum attackieren und verteidigen geschickt, gehen aber in unserem eigenen Felddrittel oft zu zögerlich auf den Mann. So können wir ungestört hin und her passen und der Uhr beim Herunterticken zuschauen. Apropos: Zeitspiel be-

Das bislang schönste FIFA

selbst bewegt sich »freier«, springt bei der Annahme weiter vom Schuh und lässt mit einem geschickten Tackling oft noch wegspringen. Zugleich dürfen wir die Kicker deutlich genauer kontrollieren, so lange sie nicht sprinten. Zum Beispiel stoppen wir den Ball kurz vor der Seitenlinie und wursteln uns dann an ihr entlang. Sprinter wie Arjen Robben rennen allerdings unrealistisch schnell, vor allem in Multiplayer-Matches. Zum »Ausgleich« düsen KI-Verteidiger auf den höheren Schwierigkeitsgraden ebenfalls mit Nachbrenner – da wackelt die Balance wie das Tor nach einem Lattenkracher.

Flanken und Schüsse sind kniffliger zu dosieren, entwickeln bei gutem Timing und der richtigen Stellung zum Ball aber auch mehr Druck. Die tendenziell zu starken Heber und Kopfbälle hat EA entschärft, sie landen häufiger neben dem Tor oder in den Armen des Keepers. Das hat aber auch einen Nachteil: Flanken erscheinen uns nun zu schwach; Angriffe durch die Mitte, Schüsse aus spitzem Winkel und vor allem Finesse- oder Flair-Fernschüsse sind zu effektiv. Bei

Bugs und Katastrophen

Manche Spieler von FIFA 15 waren von einem grotesken KI-Bug betroffen, der dazu führte, dass alle Kicker inklusive Schiris sofort nach dem Anpfiff in den Mittelkreis stürmen (Bild). In unserem Test ist das nicht vorgekommen, laut EA trat der Fehler vor allem auf Windows-PCs mit sehr kurzen Rechnernamen auf, weshalb der Publisher empfahl, den Namen zu verlängern. In unserem Test lief FIFA 15 weitgehend flüssig und problemlos, auch die Online-Partien. Manchmal brach zwar die Framerate ein, vor allem die Schiri-Nahaufnahmen vor Freistößen ruckelten leicht. Das bremste das Spielvergnügen aber nicht, daher werten wir nicht ab.



REALISMUS

Der »echtere« Spielablauf bleibt die Paradiesdisziplin von PES: Die Ballphysik hat sich erneut gesteigert, das Spieltempo ist auf dem PC jedoch spürbar höher als auf der PS4 – ein Nachteil der Hybrid-Engine. Dafür wirken sich sogar die (einstellbare) Rasenlänge und -näse aufs Ballverhalten aus. Tor für Konami!

6:4

MANAGEMENT

Was in FIFA Management, »Be a Pro« und »Ultimate Team« heißt, heißt bei PES eben »Meisterliga«, »Werde zur Legende« und »My Club«, in Letzterem darf man Kicker nun direkt gegen Echtgeld kaufen. Sämtliche Modi präsentiert PES allerdings deutlich trockener als FIFA, EA baut seine Führung wieder aus.

7:5

KI

Die Torhüter nehmen sich wenig, beide fabrizieren Abpraller, zeigen aber auch Glanzparaden, haben ein großes Bewegungsrepertoire und laufen nun in beiden Spielen häufiger heraus. FIFA 15 hat allerdings die schwächere Mitspieler-KI, in PES 2015 sprinten die Kameraden schlauer in freie Räume. Anschlusstreffer für PES!

6:5

SPIELZÜGE

FIFA 15 ist dank der verbesserten Körper- und Ballphysik noch vielfältiger und flüssiger geworden, reicht aber immer noch nicht an Spielfluss und Abwechslung von PES heran – ganz zu schweigen von den deutlich umfangreicheren Taktikoptionen des Rivalen. Konami kommt abermals dichter ran – Schlusspfiff!

7:6

Fazit

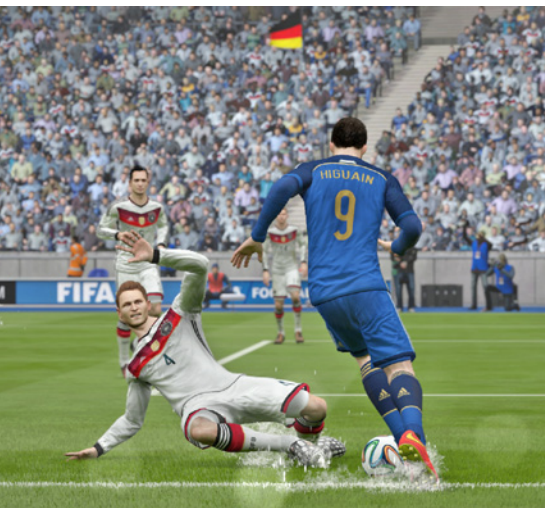
Das FIFA 15 vorerst knapp gewinnt, liegt an seiner zeitgemäßen Technik und besseren Präsentation. PES 2015 verteidigt zwar seinen Realismus-Vorsprung und bietet mehr kuriose (Tor-)Szenen, gefällt uns auf der PS4 aber noch besser als auf dem PC. Denn Spieltempo und Animationen wirken auf der Konsole noch realistischer.

7:6

UMFANG

Mehr Inhalt als FIFA 15 kann eine Fußballsimulation kaum bieten: Ligen, Vereine, Modi – hier gibt's die geballte Ladung Rasenschach. PES bietet insgesamt weniger, aber auch etwas, das FIFA fehlt: Lizenzen für internationale Originalturniere wie die Champions und Europa League. Dennoch behält Electronic Arts hier die Nase vorn.

6:3



Bei Regenspielen spritzen Wassertropfen.

herrscht nun auch die KI. Wenn der Gegner knapp führt, schlägt er in der Schlussphase alle Bälle weg oder schirmt die Kugel an unserer Eckfahne ab, um Sekunden zu schinden – coole Sache! Am meisten gesteigert haben sich allerdings die Torhüter, die nicht nur auf ein erweitertes Bewegungsrepertoire zurückgreifen, sondern auch aufmerksamer mitspielen. Beispielsweise laufen sie selbstständig heraus, um Stürmer abzufangen. Manchmal preschen die Keeper zwar auch übermotiviert vor, aber nicht zu oft, die Ausflüge beschränken sich auf ein realistisches Maß. Gleiches gilt für die Abpraller: Die Torhüter klatschen stramme Schüsse häufiger zurück ins Feld, was mehr Abstauber ermöglicht. Weil das aber nicht ständig

Mal schlau, mal blöd

vorkommt, hat es uns nicht gestört. Im Gegenteil: Dank der vielfältigeren Paraden und Abpraller verläuft endlich nicht mehr jede Strafraumszene gleich. Wir können aber auch nachvollziehen, dass manchen Spielern die Abpraller ins Feld zu häufig sind.

Auf dem Rasen hat sich also einiges getan, wie sieht's denn nun daneben aus? Der »Be a Pro«- und der Management-Modus stagnieren auf Vorjahresniveau. Unseren »Ultimate Team«-Kartenspielkader wiederum dürfen wir nun per Smartphone-App verwalten, zudem gibt's erstmals Leihkicker, die nur ein paar Partien absolvieren. Auch das sind keine weltbewegenden Neuerungen, dennoch überzeugt die Modus-Vielfalt von FIFA 15 nach wie vor – schließlich gibt's zudem Online-Saisons, die sich auch im Zwei-Spieler-Koop absolvieren lassen. Selbst erstellte Turniere mit bis zu 64 Teams darf man wieder nur am eigenen PC bestreiten (und dabei jedes einzelne Team steuern) online bietet EA nur vorgefertigte Spielzeiten und Ranglisten an – schade. Dafür liefen all unsere Internet-Partien flüssig und problemlos, die Verbindung war stets stabil.

Die elementare Stärke von FIFA 15 ist aber die Atmosphäre, vor allem dank des dicken



Die Spielergesichter sind nun lebendiger. Was genau Lewandowski und Ramos da beim Kopfball denken, bleibt aber ihr Geheimnis.

Lizenzpakets. Apropos: EA hat sich endlich auch die Rechte an der türkischen Süper Lig gesichert, die dritte deutsche Liga fehlt aber nach wie vor. Zur exzellenten Stadionstimmung tragen die neuen club-eigenen Fangesänge bei, in Liverpool etwa schallt »You'll never Walk Alone« von den Rängen, zum Spielbeginn gibt's nette Fan-Choreographien. Die Kommentatoren Manni Breuckmann und Frank Buschmann erledigen ihren Job routiniert und geben wie gehabt Hintergrundinfos preis, leisten sich aber auch die altbekannten Aussetzer à la »Schöne Flanke! Oh, eine schlechte Flanke!« Aha. **GR**



Das Runde hat ein paar Ecken

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Die neue Engine schlägt ein wie ein Volleysschuss in den Winkel, nie zuvor in der FIFA-Geschichte lief das Rasenschach so flüssig, fühlte sich die Ball- und Körperphysik so gut und richtig an wie in FIFA 15 – schön zu sehen, dass FIFA nicht in Stagnation verfällt. Natürlich gibt's auch wieder spielerische Kanten, die EA abfeilen muss: das zaghafte KI-Pressing, die teils wirren Mitspieler, die zu starken Fernschüsse. Und natürlich bleibt Pro Evolution Soccer die authentischere Fußballsimulation, das zeigen auch meine ersten Erfahrungen mit einer Vorabversion von PES 2015. Aber macht das FIFA 15 zum schlechten Spiel? Nein! Es ist anders als PES – und trotzdem klasse. Need for Speed ist ja auch weniger realistisch als Colin McRae Rally, aber deswegen nicht weniger Spaßig.

Nur in einem Aspekt hätte ich von FIFA 15 mehr erwartet, nämlich bei den Spielmodi. Management, »Be a Pro« und »Ultimate Team« sind schön und gut, dribbeln aber auf der Stelle. Noch dazu würde ich selbst erstellte Turniere gerne auch wieder online bestreiten, da darf sich in FIFA 16 ruhig mal etwas tun. Beim Spielgefühl aber macht die EA-Serie schon jetzt einen Sprung nach vorne. Bleibt die Gretchenfrage: Ist dieser Sprung 60 Euro wert? Einerseits ja, weil man mit FIFA 15 ein Jahr lang viel Spaß haben kann und dank der neuen Engine auch merkt, wofür man bezahlt hat. Wer nur gelegentlich klickt, kann aber auch warten, bis FIFA 15 zum Sparpreis erhältlich ist. Denn FIFA 14 war so schlecht ja auch nicht.

TERMIN 25.9.2014 PREIS 60 Euro USK ohne Altersbeschränkung

FIFA 15

Sportspiel

Publisher EA Sports
Entwickler EA Canada
Sprache Deutsch, Englisch, 12 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 2 Seiten Handbuch
Kopierschutz Origin



GENRE-CHECK SPORT

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPASS	»Dank des verbesserten Spielgefühls eine gute und motivierende Fortsetzung.«		
LIZENZ	keine		komplett
MANAGEMENT	keines		komplex
SPIELABLAUF	Action		Taktik
KARRIERE	keine		ausgefeilt
REALISMUS	Arcade		Simulation

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Einzelspiel (22), Turnier (64), Saison (2), Koop
SPIELTYPEN Internet / an einem PC **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE EA Origin **MULTIPLAYER-SPASS** 200 Stunden
WERTUNG Sehr gut

»Auch im Mehrspieler-Modus Spaßig, Verbindungsprobleme gab's keine.«

GRAFIK

• detailliertere und lebendigere Spielermodelle • weiter verfeinerte Animationen • deutlich verschönertes 3D-Publikum
• Rasen nutzt sich ab • Spieler wirken immer noch künstlich

SOUND

• individuelle Club-Fangesänge • hervorragende Surround-Stadionkulisse • Stadiondurchsagen in Landessprache
• ordentliche Kommentatoren • Kommentar-Aussetzer

BALANCE

• fünf Schwierigkeitsgrade • hilfreiche Tutorial-Minispiele
• optionale Pass- und Schusschiffen • nachvollziehbare Spielerwerte • Starspieler absurd schnell

ATMOSPHÄRE

• riesiges Lizenzpaket • deutlich lebhafteres Rasengeschehen
• stimmungsvoller Stadionelauf • viele Original-Wettbewerbe • keine Champions oder Europa League

BEDIENUNG

• hervorragende Gamepad-Bedienung • Spieler noch genauer kontrollierbar • Einwurf- und Eckball-Empfänger lassen sich direkt steuern • umständliche Menü-Mausbedienung

UMFANG

• zahlreiche Spielmodi • 596 lizenzierte Klubs aus 30 Ligen
• über 16.000 Originalspieler • 41 Stadien
• erstmals mit türkischer Liga

REALISMUS

• weiter verfeinerter Spielfluss • sehr realistisches Kollisionsverhalten • Ball bewegt sich »freier« • PES simuliert den Fußball immer noch eine Ecke realistischer

KI

• Gegner greifen klug an • KI spielt bei Führung auf Zeit
• Torhüter denken mehr mit • Mitspieler laufen nicht immer klug mit • Keeper beim Rauslaufen manchmal übermotiviert

MANAGEMENT

• Karriere als Spieler und Trainer • motivierendes »Ultimate Team«-Kartensammeln • spannende und vielseitige Transferperioden • abermals vorrangig Detailänderungen

SPIELZÜGE

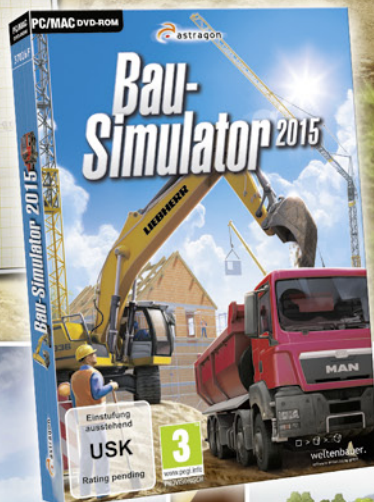
• noch variantenreicherer Spielablauf • sinnvolle Taktikbefehle • einige Spielzüge (etwa Finesse-Schüsse) effektiver als andere (Flanken) • PES entwickelt noch mehr Taktiktiefe



Bau-Simulator 2015



15 originalgetreue Baumaschinen
von LIEBHERR, MAN und STILL
Riesige, frei befahrbare Welt
Modding von Baustellen
und Fahrzeugen
Multiplayer-Modus



**Bauherren ab dem
19.11.2014 gesucht!**



**PC
MAC**

Einstufung
ausstehend
USK
Rating pending

3
www.pegi.info
PROVISORISCH

www.bau-simulator.de
www.facebook.de/BauSimulator



weltenbauer.
software entwicklung gmbh

astragon



Eine Handvoll blauer Infanteristen ist durchgebrochen, hat aber keine Chance gegen unsere Bogenschützen.



Saudoofe KI: Erst schmeißt ein Öltopfwerfer eine »Brandgranate« – und dann latschen von rechts seine eigenen Leute ohne Not in die Flammen.



Auf den Skirmish-Maps können wir einige neutrale Siedlungen erobern, die uns fortan regelmäßig mit Ressourcen versorgen.



Trebuchets verschießen auch Tierkadaver, die eine giftige Wolke hinterlassen. Die KI-Gegner bleiben darin stehen, bis sie umfallen

Stronghold Crusader 2

In letzter Minute schrammte das neue Stronghold an der Katastrophe vorbei: Tägliche Nachbesserungen bis zum Reisetag beseitigten Balancing-Probleme. Seitdem hat sich wenig getan, vor allem die KI leistet sich noch grobe Patzer. Von Martin Deppe

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Firefly Studios (Stronghold 3, Nachtest auf GameStar.de: 69 Punkte)**
Termin: **23.9.2014** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, fünf weitere** Preis: **35 Euro**

Wir erinnern uns noch gut an die Kommentare zu unserem Stronghold 3-Test vor gut drei Jahren: Die einen Spieler lobten den Entwickler Firefly für seine vorbildliche Patch-Politik, die anderen kritisierten, dass überhaupt so viele Nachbesserungen nötig waren. Und bei Stronghold Crusader 2 droht uns die gleiche Diskussion, denn auch der neue Ableger hat noch arge Probleme, vor allem bei der KI. Ganz so schlimm wie Stronghold 3 ist die das neue Stronghold zum Glück nicht geworden, viel zu tun hat Firefly trotzdem

noch. Richtig gelungen sind die beiden viel zu kurzen Kampagnen mit je vier Missionen für Löwenherz und Saladin nämlich trotz einiger Patches nicht. Es fehlt an Abwechslung, die Wirtschaft kommt zu kurz, die Szenarien wirken insgesamt aufgesetzt. Allerdings sieht Entwickler Firefly die beiden Feldzügchen sowieso eher als »Übungskampagnen« für die 60 Skirmish-Karten für zwei bis acht menschliche oder KI-Spieler (zum Testzeitpunkt war die maximale Zahl der menschlichen Spieler allerdings auf vier reduziert). Erst hier fährt das neue Crusader seine Stärken auf: schnelle Echtzeit-Strategie mit Köpfchen, das ständige Auf-der-

Hut-sein vor Angriffen, das Hin und Her zwischen Kämpfen, Wirtschaft ausbauen und Burg hochziehen. Ein vergleichbares Spiel gibt es bis heute nicht! Allerdings müssen Sie auch verdammt frustresistent sein, denn Crusader 2 verzeiht keine Fehler. Kennen Sie noch Commandos, das Weltkriegs-Strategiespiel der Pyro Studios? Damals, 1998, mussten wir unsere sechs Spezialeinheiten millimetergenau über die Karte schieben – ein Schritt zu weit, und die deutschen Wachen entdeckten uns, was so ziemlich immer Game Over bedeutete. Aber: Damals waren es eben nur einzelne Einheiten, um die wir uns kümmern mussten. Jetzt, bei



Wahre Hassliebe

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

13 Jahre nach dem ersten Stronghold und zwölf nach Crusader reicht es nicht, von glorreichen vergangenen Zeiten zu schwärmen. Denn wenn die KI immer noch die gleichen Fehler macht wie damals, dann habe selbst ich als geduldiger Stronghold-Veteran die Nase gestrichen voll. Klar, Stronghold war schon immer schwer und bockig, und das ist okay, schließlich gibt's genug weichgespülte Strategiespiele mit tollen Zwischensequenzen und nix dahinter. Wenn Ihnen Solokampagne und zeitgemäße Grafik nicht wichtig sind und Sie KI-Macken verschmerzen können, dann werden Sie mit Crusader 2 Ihren Spaß haben. Denn wie gesagt: Das Stronghold-Spielprinzip ist bis heute einzigartig. Und vielleicht wird ja auch Crusader 2 noch so weit verbessert, dass es zu alter Größe wiederfindet. Gönnen würde ich es der Serie und Firefly allemal.

Stronghold Crusader 2, entscheidet ein Millimeter erneut über Sieg und Niederlage: Ein Schritt zu nah an die feindlichen Bogenschützen und unsere eigenen fallen in zwei Sekunden wie die Feuerfliegen. Dieses eigentlich spannende Ausknobeln der perfekten Angriffsposition, das taktische Kombinieren unserer Truppen, all das artet aus in Pixelschieberei. Denn die Waffenreichweiten lassen sich nicht anzeigen. Was machen wir also? Wir schicken eine arme, billige Einheit als Testkaninchen vor – wo sie umfällt, beginnt die Todeszone.

Zum »Glück« ist aber die KI so doof, dass sie sich ungerührt zusammenschießen lässt, sobald wir in Feuerposition sind. Seelenruhig harren Schützen auf den Mauern aus, während die Felsbrocken um sie herum niedergehen. Besonders krass fällt das auf, wenn wir per Trebuchet einen Tierkadaver in die Feindburg feuern: Selbst da bleiben die Männer seelenruhig in der Giftwolke stehen. Auch die anderen KI-Macken kennen wir aus den Vorgängern. Da folgen Arbeiter stur ih-

rem Weg zum Steinbruch, werden kurz vor dem Ziel zusammengeschossen – nur damit der nächste Kollege sich auf den genau gleichen Weg macht. Anderes Beispiel: KI-Angreifer entdecken zwar Breschen in einer Festungsmauer, rennen aber lieber erst um die halbe Burg herum, natürlich unter Abwehrfeuer. Die KI setzt auch gerne Ölpfwerfer ein, steckt ganze Flächen in Brand – und schickt dann die eigenen Truppen ins Inferno. Richtig schwere Bugs wie in Stronghold 3 mit seinen »Teleportertruppen« haben wir diesmal nicht entdeckt. In einer Mission stellte unsere Eisenindustrie den Dienst ein, obwohl das Warenlager noch Platz hatte – in der Anzeige stand zwar, dass die Betriebe arbeiten, doch die Animationen der Arbeiter hingen fest. Beim Laden des Spielstands funktionierte alles wieder. Grafikbugs gibt's allerdings regelmäßig.

Die Bug-Orgie ist diesmal allerdings auch deshalb ausgeblieben, weil Crusader 2 im Vergleich zu Stronghold 3 stark abgespeckt wurde: Nachtmissionen zum Beispiel gibt's gar nicht. Komplexere Fallen wie die bergabrollenden Baumstämme sind ebenfalls rausgeflogen, Wassergräben fehlen auch. Immerhin ist der klassische Pechgraben geblieben, den wir mit Brandpfeilen entzündeten. Die Angreiferseite bietet verschiedene

Commandos im Mittelalter

Katapulte und Ballisten sowie einen »Mannschaftstransportwagen«, der Schützen Deckung bietet, während sie an die Front rollen. Auf der Wirtschaftsseite ist alles beim Alten geblieben, die einzige etwas komplexere Produktionskette ist Getreide-Mehl-Brot. Reicht aber auch, denn es ist so schon fordernd genug, die Armeen, Verteidigungsanlagen und Bevölkerungslane im Griff zu behalten.

Mehr Spaß als die beiden abwechslungsarmen, viel zu kurzen Kampagnen machen die Scharmützel-Karten. Stolz 60 Skirmish-Maps gibt's insgesamt, 36 davon auch für

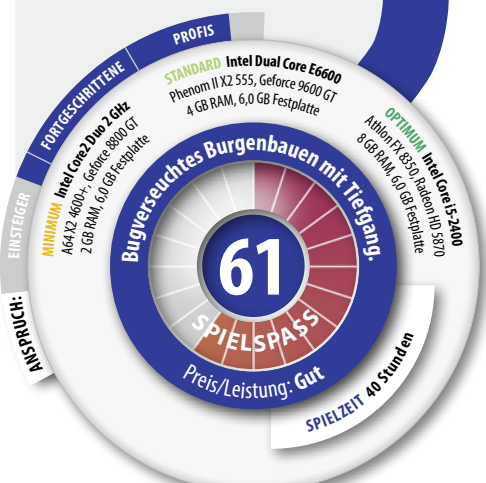
den Multiplayer-Modus. Je nach Kartengröße lassen sich fehlende Spieler durch KI-Herrscher ersetzen. Die spielen zwar immer noch dösig und greifen etwa an der immer gleichen Stelle an, obwohl die vor Verteidigern wimmelt, doch weil wir es mit mehreren Spielern gleichzeitig zu tun bekommen, haben wir keine Zeit, uns darüber aufzuregen. Idealerweise spielen Sie Crusader 2 aber im Multiplayer-Modus, denn dann fallen zumindest die strategischen KI-Probleme nicht mehr so ins Gewicht. Martin Deppe

TERMIN	23.9.2014	PREIS	35 Euro	USK	Ab 12 Jahren
Stronghold Crusader 2					
Publisher	Deep Silver				
Entwickler	Firefly Studios				
Sprache	Deutsch, Englisch, sechs weitere				
Ausstattung	DVD, Poster, Stronghold Crusader HD, Mini-Zusatzkampagne				
Kopierschutz	Steam				

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> hübsche Physikeffekte nette Animationen die sich schnell wiederholen technisch stark veraltet eintönige Maps 	5/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> viele Kommentare solide Sound-Effekte teils alberne Sprüche Orient-Musik nervt schnell 	7/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> eingebautes Lexikon optionale Tipps für jede Mission Tutorial-Missionen stark schwankender Schwierigkeitsgrad extrem gnadenlos teils unfaires Balancing 	5/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> grundsätzlich sehr spannendes Spielprinzip überraschende Ereignisse angenehm hektisch keine Zwischensequenzen oder Kampagnenbildschirm 	7/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> prinzipiell einfache Bedienung Burgenbau klappt (wieder) viel besser Waffenreichweiten nicht anzeigbar Ressourcen werden nicht permanent eingeblendet 	8/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> 60 Scharmützel-Maps Freibau-Modus enthält Stronghold Crusader HD nur zwei kurze Hauptkampagnen à vier Missionen 	8/10
MISSIONSDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> strategisch interessante Maps Gelände taktisch nutzbar eroberbare Dörfer bis zu acht Spieler (vier menschliche) durchgekriptete Gegenangriffe keine Nebenaufgaben 	6/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> erkennt Verteidigungslücken folgt stur ihren Skripten reagiert nicht auf Beschuss marschiert unnötig durchs Feuer eigene Einheiten schwer zu »bändigen« 	4/10
EINHEITEN & GEBÄUDE	<ul style="list-style-type: none"> tiefgängige Spielmechanik zehn Truppentypen pro Seite acht Belagerungsgeräte Gebäude nur noch in vier Richtungen ausrichtbar Einheiten gewinnen keine Erfahrung 	7/10
KAMPAGNE	<ul style="list-style-type: none"> teils sehr große Schlachten Kampagnen-Missionen viel zu ähnlich keine individuellen Gegner in der Kampagne 	4/10



In Kampagnenmissionen schwankt der Schwierigkeitsgrad stark. Hier jagen wir einen Kalifen.



F1 2014

Die Formel 1 setzt auf Rasenmäher-Sound, Codemasters auf Beständigkeit: Das neue Rennspiel zur FIA-Königsklasse lässt dieses Jahr nur einen Schluss zu: Neu ist hier lediglich das Nötigste! Von Thomas Wittulski

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Codemasters**

Entwickler: **Codemasters Birmingham (F1 2013, GS 12/13: 84 Punkte)**

Termin: **17.10.2014** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

Fakten

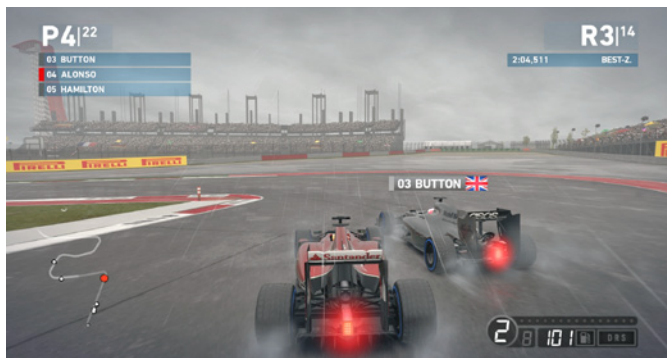
- X offizielle Saison-Lizenz
- X motivierende Karriere
- X detaillierte Autos
- X neuer Schwierigkeitsgrad

In der Formel 1 hat sich 2014 einiges geändert – im Spiel F1 2014 dagegen kaum: Zwar hat Codemasters das Rennspiel auf den aktuellen Stand gebracht, technische wie inhaltliche Neuerungen sucht man vergebens.

Wer die Formel 1 schaut, der stört sich 2014 in der Regel an der deutlich entschärften Geräuschkulisse. Die neuen V6-Turbomotoren schnurren regelrecht im Vergleich zu den dicken V8-Maschinen, die bis zur vergangenen Saison noch einen ohrenbetäubenden Lärm machten. Ein Nachteil, der aus dem Cockpit gar nicht als solcher wahrzunehmen ist, denn aus der Perspektive eines F1-Piloten klingt der Motor immer noch kraftgeladen – zumindest in F1 2014. Dass Weltmeister Vettel respektive der Rennstall Red Bull die schwächeren Motoren ebenfalls nicht toll findet, spiegelt sich auch im Spiel wider: Das Team ist nicht mehr der Überflieger, sondern gleichauf mit Mercedes und Ferrari.

Die neuen Strecken Sotschi und Spielberg hat Codemasters ebenso integriert wie Hockenheim, das sich Jahr für Jahr mit dem Nürburgring im F1-Rennkalender abwechselt. In Bahrain drehen wir nun bei Dunkelheit unsere Runden. Auch die neuen Regeln haben die Macher sauber eingebaut: Das Energierückgewinnungssystem ERS ersetzt KERS aus dem vergangenen Jahr. Statt die zusätzliche Energie manuell abzugeben, erledigt das der Bordcomputer nun automatisch.

Die KI der Boliden wirkt etwas weniger aggressiv als im letzten Jahr. Auf dem entsprechenden Schwierigkeitsgrad ist sie immer noch sehr fordernd, provoziert und verursacht aber nicht mehr ganz so viele Unfälle. Apropos Schwierigkeitsgrad: Mit »Sehr leicht« steht uns eine neue Stufe zur Verfügung, die selbst den größten Grobmotoriker als Erster durchs Ziel bringen sollte.



In den Kurven sind Konkurrenten am einfachsten zu überholen.



Die KI-Gegner fahren nicht mehr so unfair wie in der Vergangenheit.

Auf den Lorbeeren ausruhen

F1 2014 ist alter Wein in neuen Schläuchen. Denn Codemasters hat gerade mal das Nötigste getan, um F1 2014 auf den aktuellen Stand zu bringen. Ja, das Rennspiel enthält die neuen Strecken, Fahrzeuge, Teams und Regeln – mehr aber auch nicht. Und als Fan der Serie erwarte ich eben mehr. Electronic Arts wirft das Konzept der FIFA-Reihe auch nicht Jahr für Jahr um, dreht jedoch immer wieder so an technischen und spielerischen Stellschrauben, dass Neuerungen spürbar sind.



Thomas Wittulski



Die Detailtreue im Cockpit ist beeindruckend.

Den Karrieremodus gibt's in F1 2014 wahlweise in vollem Umfang (mit 19 Rennen) oder in einer eingedampften Version (12 oder 9 Grand Prix). Ebenfalls mit an Bord ist der Szenario-Modus, Zeitfahren und Zeitattacke. Der im vergangenen Jahr noch groß beworbene Legenden-Modus ist der Schere zum Opfer gefallen; genauso wie der Young Driver's Test, der nun durch eine einzige kurze Einstufungsrunde ersetzt wurde. Wieder nicht dabei sind Siegerehrungen, die Einführungsrunde und Grid Girls – das würde die Präsentation des Spiels jedoch aufwerten. Immerhin gehört F1 2014 zu den Spielen, die noch einen Splitscreen-Modus für 2 Spieler bieten.

Weil Codemasters, wie vorher schon bei Grid Autosport, auf eine Fassung für Xbox One und PlayStation 4 verzichtet, müssen wir mit der alten EGO-Engine (in der Version 3.0) vorliebnehmen – auch auf dem PC. Das Spiel sieht also bei entsprechender Auflösung wie immer ordentlich aus, bei Regen und Nacht sogar richtig hübsch. Allerdings sind die Altersflecken der in die Jahre gekommenen Engine deutlich zu erkennen, denn abseits der liebevoll nachgebauten Autos wirkt alles arg steril und nicht gerade sehr detailliert; außerdem gibt's hier und da unschöne Zeilenverschiebungen.

Angeichts der Tatsache, dass Codemasters F1 2014 ausschließlich mit den notwendigsten Änderungen bedacht hat, ist das Rennspiel den Vollpreis nicht wert – zumindest nicht für Käufer des Vorgängers. Lässt man das außer Acht, beinhaltet das Paket immerhin ein sehr gutes F1-Spiel, das gefühlt etwas arcadiger geworden ist. **TW**

F1 2014

Publisher: Codemasters

Sprache: Deutsch, Englisch

Entwickler: Codemasters Birmingham

Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD, 10 Seiten Handbuch

PRO / KONTRA

- + detailliert Fahrzeug
- + kraftvoller Motorsound
- + neuer Schwierigkeitsgrad
- + offizielle Lizenzen
- + präzise Lenk- und Pad-Steuerung
- Detailarmut am Streckenrand
- keine Klassik-Fahrer und -Autos mehr
- geringer Umfang
- technisch nicht auf der Höhe

Gutes Spiel, zu wenige Neuerungen.



Rüste Deine **ANNO Online** Flotte aus –
mit gratis Rubinen von paysafecard!

**ANNO
ONLINE**



Freibeuter gesichtet! Verteidigt die Inselwelt von ANNO Online im brandneuen Spielmodus gegen ruchlose Piraten, und nutzt die paysafecard mit gratis Spielwährung im Wert von 5 € zu Eurem Vorteil. In ANNO Online erlebt Ihr mittelalterlichen Städtebau und Seegefechte in detailreicher Optik und mit tausenden Mitspielern – natürlich kostenlos und im Browser!

Folgt einfach den Anweisungen auf der Rückseite der ANNO Online paysafecard, um Eure gratis Rubine freizuschalten!

**Kommt an Bord auf
www.anno-online.com**

paysafecard – Online bezahlen für alle!

**ANNO
ONLINE**

www.anno-online.com

Kaufe paysafecard mit Bargeld im Handel und bezahle damit sicher online – ganz ohne Bankkonto oder Kreditkarte! Weitere Infos findest du unter www.paysafecard.com



© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Produced by Blue Byte. ANNO, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Ubisoft GmbH in the US and/or other countries.



Alien Isolation

Das Alien-Versteckspiel pendelt zwischen Fanservice und höllisch schwerer Instant-Death-Orgie. Von Kai Schmidt

Amanda Ripley sucht auf der Raumstation Sevastopol nach dem Flugschreiber der Nostromo, um mehr über das Schicksal ihrer Mutter Ellen zu erfahren.

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Sega** Entwickler: **The Creative Assembly** (Total War: Rome 2, GS 09/13: 85 Punkte)
Termin: **7.10.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

Auf DVD: Test-Video

Allein in einer verwüsteten Raumstation, keine Waffen, ein übermächtiger Gegner! Keine Frage, Alien: Isolation möchte uns so richtig in Angst und Schrecken versetzen. Und das gelingt dem Spiel zunächst auch bestens. Wenn wir durch die dunklen Gänge der Sevastopol schleichen, etwas durch die Lüftungsschächte über uns poltert, dann plötzlich irgendwo vor uns ein Scheppern ertönt, kann das schon an die nervliche Substanz gehen. Vor allem da wir wissen, dass das Alien jederzeit vor uns oder hinter uns aus einer beliebigen Deckenöffnung kommen kann. Stehen wir dem geifernden Biest erst einmal von Angesicht zu Angesicht gegenüber, ist das gleichbedeutend mit dem sofortigen Game Over. Deshalb müssen wir vorsichtig sein. Lieber schleichen statt gehen, Deckungen nutzen. Und immer die Umgebung im Auge behalten, damit wir genau wissen, wo wir uns verstecken könnten, falls uns das Monster plötzlich einen Besuch abstattet. Bestens als Versteck geeignet sind Spinde – sofern uns das Alien nicht darin verschwinden

sieht. Durch die Türschlitze spähen wir heraus, werfen immer wieder einen Blick auf den piependen Motion Tracker, dessen Display die Bewegungen des außerirdischen Jägers als blinkende Punkte visualisiert. Wenn der grün leuchtende Punkt unserem Schrankversteck ganz nahe kommt, halten wir die Luft an. Und zwar im wahrsten Sinn des Wortes. Steht das Alien vor unserem Spind, nimmt es Witterung auf. Nun müssen wir uns zurücklehnen, per Tastendruck

Ein ziemlich sperriges Monster

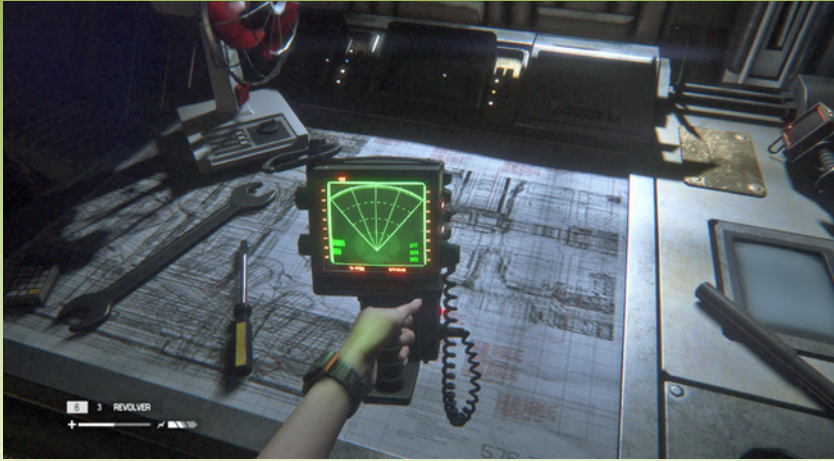
auch im Spiel die Luft anhalten und möglichst keine Geräusche machen. Dieser Moment, wenn die metallenen, von Speichel glänzenden Zähne nur eine dünne Blechbreite von uns entfernt sind und das Alien prüfend die Luft einsaugt – das ist purer Horror! Hier rinnt nicht nur der Spielfigur der digitale Angstschweiß übers Gesicht, auch bei uns bildet sich die ein oder andere Schweißperle auf der Stirn. Was jetzt?

Das Alien verschwindet aus unserem durch den Sehschlitze eingeschränkten Sichtfeld. Wir beobachten, wie es als grüner Lichtpunkt auf dem Display des Motion Trackers den Raum verlässt. Dann hören wir ein Poltern. Aha, es ist also wieder in den Lüftungsschächten verschwunden. Wir verlassen den Spind, schleichen geduckt zur offenen Tür und auf den Gang. Die Luft scheint rein. Da poltert es wieder, und aus der Deckenöffnung direkt vor uns kommt das Biest herunter. Blitzschnell verschwinden wir wieder im Raum mit dem Spind, schalten ins Inventar, wo wir den Geräuschemacher auswählen. Beherzt werfen wir die Lärm erzeugende Granate den Gang hinunter, das Alien flitzt hinterher wie ein Hund hinter einem Bällchen. Unsere Chance, zu verschwinden!

Das Alien ist aber nicht der einzige Gegner, mit dem wir es im Lauf des Spiels zu tun bekommen: Durchgedrehte Arbeiter-Androiden, die sogenannten Hiwis, und verstreute Überlebende mit nervösem Abzugsfinger machen uns das Leben schwer. Direkte Konfrontation ist zumindest in den ersten beiden Dritteln des Spiels die falsche Taktik, da uns noch Flinte und Flammenwerfer fehlen, die wir erst später finden. Und selbst mit diesen mächtigen Waffen wird das Spiel nicht zum klassischen Ego-Shooter, denn eine Überzahl von Gegnern ist meist gleichbedeutend mit dem Bildschirmtod. Doch fast immer bieten sich Alternativen zum offenen Kampf: Über Bodenluken gelangen wir in Service-Tunnel, durch die wir die Gegner umgehen können. Alternativ locken wir sie (zum Beispiel, indem wir gegen die Wand klopfen) in eine entlegene Ecke und schleichen um sie herum, wobei wir aber ein gefährliches Spiel spielen, denn die Blickrichtung und -weite unserer Widersacher ist nicht immer offensichtlich. So haben wir schnell eine Kugel im Rücken und segnen das Zeitliche. Oder aber wir locken mit dem Geräuschemacher



Wenn uns das Alien so ins Gesicht grinst, gibt es normalerweise kein Entkommen mehr.



Der Motion Tracker ist das wichtigste Gadget im Spiel, da er uns die Position von Gegnern sowie den Weg zum nächsten Missionspunkt anzeigt.

das Alien an, das in Sekundenschnelle kurzen Prozess mit unseren menschlichen Gegnern macht. Doch damit bringen wir auch uns selbst in Gefahr, denn das Ungeheuer sucht anschließend die Umgebung nach weiteren Opfern ab.

Es gibt Spiele, die einem so richtig in den Hintern treten. Schwierigkeitsgrade, die scheinbar direkt aus der Hölle kommen. Game Overs am laufenden Band, hart an der Grenze zwischen Lust und Frust. Spiele wie Dark Souls können das gut. Fans schwören auf die Reihe, weil der Schwierigkeitsgrad gesalzen, aber niemals unfair ist. Sega folgt bei Alien: Isolation ebenfalls dem Prinzip der tausend Bildschirmtode, will den Spieler mit einem unberechenbaren und unbesiegbaren Gegner bis an seine Grenzen führen. Doch eben diese Unberechenbarkeit ist es letztlich, die das Spiel zwar unheimlich fordernd macht, gleichzeitig aber – gerade in den ersten Spielstunden und aufgrund

fehlender Tutorials – zu sehr viel Frust führen kann. In Alien: Isolation muss man sich wie ein Terrier verbeißen. Es ist entgegen dem Trend moderner Spiele, möglichst zugänglich zu sein, ein ziemlich sperriges Monster. Bildschirmhilfen, die uns haarklein erklären, wie wir welche Situation angehen sollen, gibt es nicht. Wir sollen die Regeln des Spiels selbst herausfinden. Und zwar, indem wir zunächst immer wieder ins Gras beißen müssen, um zu verstehen, wie der Hase läuft. So lernen wir unter viel Blut, Schweiß und Tränen, auf der Sevastopol zu überleben. Je länger wir uns mit dem Spiel beschäftigen, desto stärker werden uns zumindest einige vermeidbare Fehler bewusst, die wir anfangs begehen. Was macht man beispielsweise auf der Flucht vor einem unbesiegbaren Monster? Richtig: rennen! Im Spiel ist das wohl das Falscheste, was wir tun können. Das Alien reagiert nämlich auf Geräusche. So laufen wir während des Tests mehrmals durch ein weitläufiges Treppenhaus, weil uns das Biest in einem Minuten entfernten Raum immer wieder erwischt und kein weiterer Speicherpunkt in der Nähe ist. »Hier droht keine Gefahr«, denken wir uns, als wir wieder einmal am Anfang des Aufgangs sind, und entscheiden uns, die gefühlt hundert Mal im normalen Schleichtempo überwundene Treppe nach oben zu rennen, um die inzwischen routi-

niert verinnerlichte Strecke schneller hinter uns zu bringen. Die polternden Geräusche, die uns bereits die ganze Zeit aus den Lüftungsschächten über der Deckenverkleidung begleiteten, nehmen wir schon gar nicht mehr wahr. Ein Fehler! Das Gepolter wird nämlich vom Alien verursacht – und das wiederum taucht von unserem Sprint-

Wunderbar filmisch

lärm angelockt unvermittelt aus einer Öffnung in der Decke auf. Wir beißen ins Gras und dürfen zum letzten Speicherpunkt zurückkehren. Schon wieder! Es gehört schon ein wenig Frustrationsresistenz dazu, in diesem Spiel bis zum Ende durchzuhalten. Egal, wie versiert man nach einigen Stunden im Um-



Gnadenlos atmosphärisch

Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de

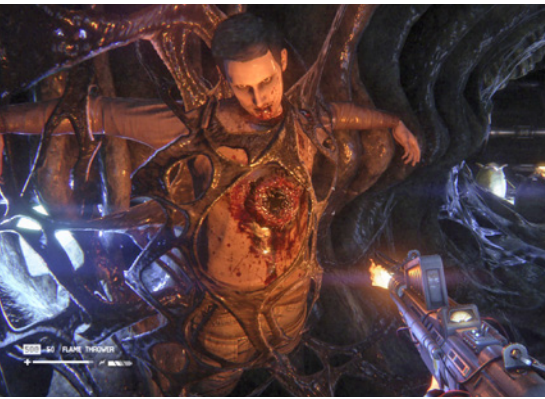
The Creative Assembly hat eine so atmosphärische Umgebung mit herrlich schrulligem Retro-Zukunftslook erschaffen, dass ich die Sevastopol am liebsten stundenlang erkunden würde, ohne Angst haben zu müssen, plötzlich von hinten durchbohrt zu werden. Sobald Gegner auftauchen, wird der schöne Spaziergang jedoch zur Arbeit. Dass die Feinde keinen festgelegten Routen folgen, sorgt zwar für unheimliche Spannung, aber auch für einen sehr hohen Anspruch. Schon zu Spielbeginn wurde ich etwa in einem Raum voller menschlicher Gegner mehrfach eingekesselt, ohne die Möglichkeit zur Flucht. Das Spiel ist gnadenlos, gibt mir kaum Hilfen an die Hand, fühlt sich manchmal unfair an; darauf muss man sich als Spieler einstellen. Für mich persönlich ist diese Hilflosigkeit ein Teil des Spiels, das gerade deshalb die Atmosphäre des ersten Alien-Films so hervorragend einfängt. Der Spielspaß bleibt dabei aber gelegentlich auf der Strecke.

Überlebensmissionen und Nostromo-DLC

In Alien: Isolation gibt es neben der Kampagne die sogenannten Überlebensmissionen, in denen wir uns unter bestimmten Bedingungen durch einen kurzen Levelabschnitt kämpfen müssen. Die Kurzmissionen sind allerdings nicht mehr als eine nette Beigabe und nicht sehr motivierend. Mitgeliefert wird allerdings nur eine Mission, weitere erscheinen als DLC. Käufer der Erstauflage erhalten einen Download-Code für spezielle Überlebensmissionen, die auf dem ersten Film der Alien-Reihe basieren. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Crewmitglieds der Nostromo und muss sich filmgetreu durch die detailreiche Nachbildung der Nostromo kämpfen.



Für den Day-One-DLC bat Sega die Originaldarsteller des Films ins Tonstudio.

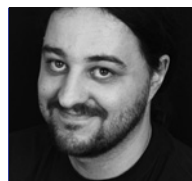


Stimmungsvolle Lichteffekte verbreiten eine schaurige Atmosphäre: Unser Flammenwerfer taucht die Umgebung in ein unheilvolles Rot.

gang mit dem Alien sein mag, es erwischte einem immer wieder. Ungeduldige Spieler und Einsteiger verlieren hier schnell die Lust. Zudem erweisen sich die letzten Missionen als echte Geduldprobe, da sie das Spiel unnötig in die Länge ziehen. Und das ist sehr schade, denn das Spiel ist verdammt nahe an der perfekten Alien-Umsetzung. Angesichts der Liebe zum Detail, die in das retrofuturistische Design geflossen ist, vergessen wir sogar gerne die Frage nach der Motivation des Aliens, ausgerechnet uns an der Backe zu kleben, obwohl es noch viel mehr (laute) Menschen auf der Raumstation gibt.

Letzten Endes bleibt Alien: Isolation ein (sofern man sich auf den unnachgiebigen Schwierigkeitsgrad einlässt) gut spielbares Horror-Abenteuer, doch wer sich auf die Raumstation Sevastopol wagen will, sollte vor allem drei Dinge mitbringen: eine Affinität zu den Alien-Filmen, große Frustrationsresistenz und ein gutes Gamepad. Die Steuerung über Maus und Tastatur ist bei Alien: Isolation etwas umständlich geraten. Warum ist es mit der Maus beispielsweise nicht möglich, sich stufenlos aus der Deckung zu lehnen, während das per Gamepad tadellos funktioniert? Auch die wenig intuitive Bedienung der Terminals ist über die Tastatur

ein Krampf, da wir nicht etwa mit dem Mauszeiger durch die Bildschirme navigieren, sondern Tasten drücken müssen. Auch wenn das eine Anspielung auf die Low-tech-Zukunft sein soll, in der es eben keine Maus gibt, können wir die umständliche Lösung nicht ganz verstehen. Der Rest der Detailverliebtheit ist hingegen bestens gelungen: Von Rohrleitungen gesäumte Gänge, weiß glänzende Wandverkleidungen, 8-Bit-Computerterminals und ganz viele blinkende Lichter – hier sieht alles nach Ridley Scotts Kinoklassiker aus. Und hört sich ebenso fantastisch an: Der Surround-Sound versetzt uns buchstäblich mitten ins Geschehen. Da ist es doch etwas verwunderlich, dass man den Spaß an der Attraktion dieses Erlebnisparks, dem Alien, nur den Spielern gönnt, die sich wirklich



Atmosphärisch dichte Frustrafalle

Kai Schmidt
Redakteur
kai@gamestar.de

Alien: Isolation ist stellenweise so frustig, dass ich am liebsten die Wand anschreien möchte. So geht es mir zunächst, als ich zwar vorsichtig, aber dennoch zielstrebig und möglichst schnell durch die Sevastopol schleiche. Wie soll ich mich auf ein Monster einstellen, das unberechenbar ist? Doch als ich mich irgendwann entschliefte, das Verhalten des Aliens lieber verstehen statt verteuflern zu wollen, wendet sich das Blatt. Ich fange an, die Gadgets besser zu nutzen, um das Mistvieh abzulenken, lerne, besser auf die Umgebungsgeräusche zu achten. So wird das Spiel deutlich weniger frustig, bleibt aber höllisch schwer und nahe an meiner persönlichen Schmerzgrenze. Aber ich werde für mein Durchhaltevermögen belohnt: Immer wieder schleicht sich eine Freudenträne in meine Augenwinkel, wenn die Entwickler so unglaublich atmosphärische Szenen bringen, wie die, als ... nein, diese Momente muss jeder Alien-Fan selbst erleben. Isolation ist nicht perfekt, aber die bisher beste Adaption der Vorlage. Wenn man sich drauf einlässt!



Versteckspiel mit dem Alien: Wir verbringen enorm viel Zeit damit, unter Tischen, hinter Kisten oder in Spinden vor dem Xenomorph in Deckung zu gehen.

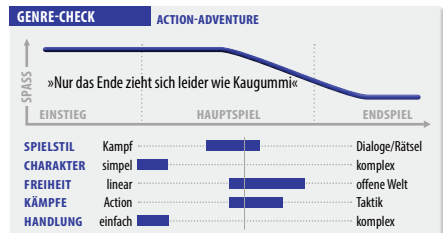
durchbeißen wollen und die nötige Portion Geduld mitbringen. Aber die bekommen dafür endlich ein richtiges Alien-Spiel. Und das wurde nun wirklich mal Zeit. **KS**

TERMIN 7.10.2014 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

Alien: Isolation

Action-Adventure

Publisher Sega
Entwickler The Creative Assembly
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz Steam



GRAFIK

- trifft Stil der Filmvorlage perfekt
- hübsche Lichteffekte
- saubere Bildrate
- stakische Alien-Animationen
- ruckelige Videosequenzen

8/10

SOUND

- gute deutsche Sprecher
- bedacht eingesetzter Soundtrack
- gute direktionale Effekte
- realistische Umgebungsgeräusche erzeugen Mittendrin-Gefühl

10/10

BALANCE

- fair gesetzte Speicherpunkte
- gute Lernkurve
- unberechenbare KI ...
- ... die frustrieren kann
- wenige Tutorials und Tipps

7/10

ATMOSPHÄRE

- viele Details machen die Welt lebendig
- schön schummrig ausgeleuchtete Gänge
- wunderbare Umsetzung des Alien-Universums

10/10

BEDIENUNG

- steuert sich mit einem Gamepad gut
- viele Speicherpunkte
- gezielt eingesetzte Vibrationseffekte (Gamepad)
- Steuerung per Maus und Tastatur stellenweise umständlich

8/10

UMFANG

- 18 umfangreiche Missionen
- zusätzliche Überlebensmissionen
- Sammelobjekte
- Längen gegen Ende
- geringer Wiederspielwert

8/10

LEVELDESIGN

- variable Routen durch die Abschnitte
- offenes Design
- viele Versteckmöglichkeiten
- viel Backtracking
- wenig optische Abwechslung
- Aufgaben laufen stets gleich ab

7/10

KI

- unberechenbares Alien
- Gegner reagieren glaubwürdig auf Geräusche
- immer wieder für Überraschungen gut
- KI hat gelegentlich Aussetzer

9/10

WAFFEN & EXTRAS

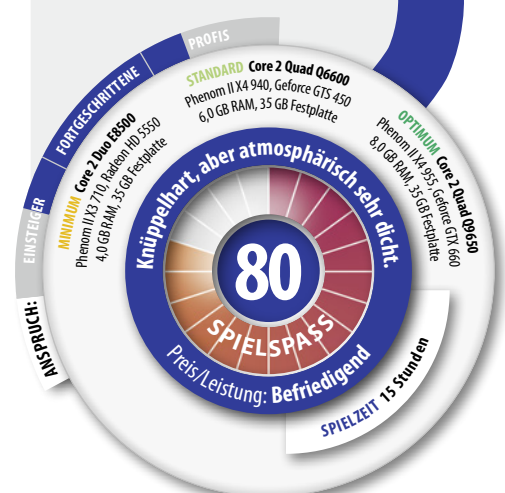
- abwechslungsreiches Arsenal
- einfaches Craftingsystem
- nicht alle Gadgets sinnvoll
- Waffen komplett wirkungslos gegen Alien
- Craftingsystem wirkt etwas aufgesetzt

6/10

HANDLUNG

- greift Handlungsfäden des Films auf
- Rückkehr an alte Schauplätze
- überraschende Wendungen
- schwer nachvollziehbare Rahmenhandlung
- dünn Storygerüst

7/10



VERDIEN DIR DEINEN STERN!

„Gelungenes Oldschool-Comeback!“



WASTELAND 2

VON KULT-ENTWICKLER BRIAN FARGO



DAS KULT-ENDZEIT-ROLLENSPIEL IST ZURÜCK!

Im Jahre 1998 kam es im Zuge von Meteoriteneinschlägen auf der Erde zu einem nuklearen Weltkrieg, der einen Großteil der Erdbevölkerung vernichtete. Die wenigen Überlebenden der Apokalypse kämpften fortan gegen lebensfeindliche Bedrohungen. Dich erwarten **rundenbasierte Gefechte** im trostlosen Ödland. Erlebe ein **klassisches Rollenspielerlebnis** in modernem Gewand mit mehreren Lösungswegen. Jede Entscheidung zählt und wird entsprechende Konsequenzen nach sich ziehen.

Bist du bereit für den Ranger-Stern?



**LIMITIERTE
RANGER EDITION:**
SOUNDTRACK, WÜSTEN-
KARTE, WENDEPOSTER,
SAMMLERKARTEN
UND WASTELAND*



WASTELAND2.DEEPSILVER.COM

JETZT ERHÄLTlich!



*Als digitaler Download



© 2014 inXile entertainment. All rights reserved. Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria. Änderungen vorbehalten.



Mittelerde

Mordors Schatten

Es wäre unfair, Mordors Schatten eine billige Assassin's Creed-Kopie zu nennen. Denn billig ist sie nun wirklich nicht. Von Jochen Gebauer

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Monolith Productions (F.E.A.R. 2: Project Origin, GS 03/09: 81 Punkte)**
Termin: **2.10.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

Auf DVD: Test-Video

Die Aufgabe einer Rezension besteht mithin in der Antwort auf eine einzige Frage: Soll ich mir das Spiel kaufen? Selten allerdings war die Antwort so einfach wie im Falle von Mordors Schatten. Ja, man sollte sich das Spiel kaufen – wenn man die jüngeren Teile der Assassin's Creed-Reihe, Far Cry 3 oder Watch Dogs mochte. Jene Open-World-Spiele also, die größtenteils der sorgfältig kultivierten Ubisoft-Formel folgen: eine Spielwelt in handlichen Sektionen mit neuralgischen Punkten, die diese Sektionen »aufdecken« und Nebentätigkeiten freischalten; dazu ein Held als parkourlaufender Rächer und Attentäter sowie Kämpfe, die sich im Wesentlichen darauf beschränken, zum richtigen Zeitpunkt den richtigen Knopf zu drücken. Es ist zweifellos eine erfolgreiche Formel und man kann es Monolith (F.E.A.R.) nicht übel nehmen, wenn sich Mordors Schatten daran so ausgiebig bedient, dass man das Spiel mit einiger Berechtigung auch Assassin's Creed 5: Mittelerde hätte nennen können. Schließlich handelt es sich um bewährte Elemente, und die funktionieren nicht plötzlich schlechter, bloß weil auf der

Packung ein anderer Entwickler steht. Man muss aber eben auch konstatieren, dass sich Mordors Schatten anfühlt wie schon einmal gespielt – zumal die einzige echte Eigenleistung (das sogenannte Nemesis-System) nicht recht funktioniert und die Geschichte viel zu wenig aus ihrer ergiebigen Vorlage macht.

Die Handlung spielt zwischen den Ereignissen des kleinen Hobbit und der Herr der Ringe-Trilogie. Im Mittelpunkt steht Talion, ein Waldläufer aus Gondor. Seine Familie wird zu Spielbeginn von den Handlangern Saurons abgeschlachtet, Talion überlebt das blutige Ritual aus zunächst ungeklärten



Die Gefechte sind von der Arkham-Serie inspiriert und spielen sich angenehm flüssig.



Talion turnt mühelos über Dächer. Das erinnert an Assassin's-Creed.



Mit steigender Erfahrung schalten wir über 30 Fertigkeiten frei.

Gründen, muss sich seinen Körper aber plötzlich mit einem uralten Geist teilen. Beide – Geist und Talion – sinnen nach Vergeltung. Und so beginnt eine klassische Geschichte um Schuld und Sühne, die ihren Job zwar erfüllt, dabei aber selten überrascht und nie auch nur ansatzweise die Komplexität der Vorlage erreicht – oder ihre fein gezeichneten Figuren, was das betrifft. Talion bleibt bis zum antiklimatischen Finale blass und eindimensional, die wenigen Nebencharaktere könnten allesamt »Handlungsmotor« heißen, und die insgesamt 20 Storymissionen werden vom papierdünnen

Folge der Formel

Plot nur notdürftig zusammengehalten. Bisweilen scheinen selbst die Autoren nicht zu wissen, wohin die Story-Reise eigentlich gehen soll. So installieren wir in einer durchaus amüsanten Missionsreihe einen ebenso opportunistischen wie unfähigen Ork als Kriegsherr über Mordor – bloß damit ihn die Handlung wenig später als reine Arbeitsbeschaffungsmaßnahme mit Pausencrown-Funktion entlarvt, indem sie ihn ohne Aufhebens aus der Story katapultiert. Talions Reaktion? Keine.

Atmosphärisch und inhaltlich lebt Mordors Schatten ausschließlich von der Arbeit und dem Universum Tolkiens – würde man die gleiche Geschichte mit den gleichen Figuren in einer neu ersonnenen Welt erzählen, sie wäre banal, ja belanglos. Seine besten Momente erlebt das Spiel demnach, wenn längst etablierte Figuren wie Gollum ihren Auftritt haben. In jenen Missionen, in denen das kleine Kerlchen eine tragende Rolle spielt, wird schmerzhaft deutlich, wie austauschbar die übrige Besetzung tatsächlich ist – und wie viel Potenzial ein Spiel im Tolkien-Universum besäße, wenn es von diesem Universum wirklich Gebrauch machen würde.

Mechanisch hingegen funktioniert Mordors Schatten tadellos – was nicht zuletzt dem eingangs bereits erwähnten Umstand geschuldet ist, dass Entwickler Monolith quasi überhaupt kein Risiko eingeht, sondern nahezu sämtliche Elemente aus kommerziell

erfolgreichen Vorbildern übernimmt. Das Klettern beispielsweise erinnert nicht bloß an Assassin's Creed – es fühlt sich haargenau so an, bis hin zu den Animationen, den Attentaten von oben oder von unten sowie jenen hakeligen Momenten, in denen wir »nicht DA hoch« oder »nicht DA runter« rufen. Die Kämpfe wiederum sind eine latent trägere Version der Free-Flow-Prügeleien aus der Arkham-Serie. Mit der linken Maustaste schlagen wir zu, mit der rechten kontrollieren wir und mithilfe der Tastatur weichen wir aus beziehungsweise überspringen besonders verteidigungsstarke Gegner. Nebenbei läuft ein Kombozähler mit, der besondere Manöver wie Exekutionen freischaltet. Die intuitive und frei belegbare Maus- und Tastatursteuerung funktioniert überraschend gut. Gerade das Zielen mit Pfeil und Bogen, aber auch die eingestreuten Kampfminispiele gehen weitaus präziser von der Hand als mit einem Gamepad.

Das Schleichen hingegen kann seine Far Cry-Wurzeln nicht verbergen, Sichtkegel zeigen auf der Minimap die Blickrichtung der Wachen an, in Büschen sind wir unsichtbar, Gegner lassen sich anlocken, und wenn irgendwo ein Käfig mit einem wütenden Tier drin rumsteht, dann schießen wir das Schloss auf und lösen ein blutiges Tohuwabohu aus. Fehlt bloß noch ein Bullet-Time-Feature, hören wir jemanden unken? Aber

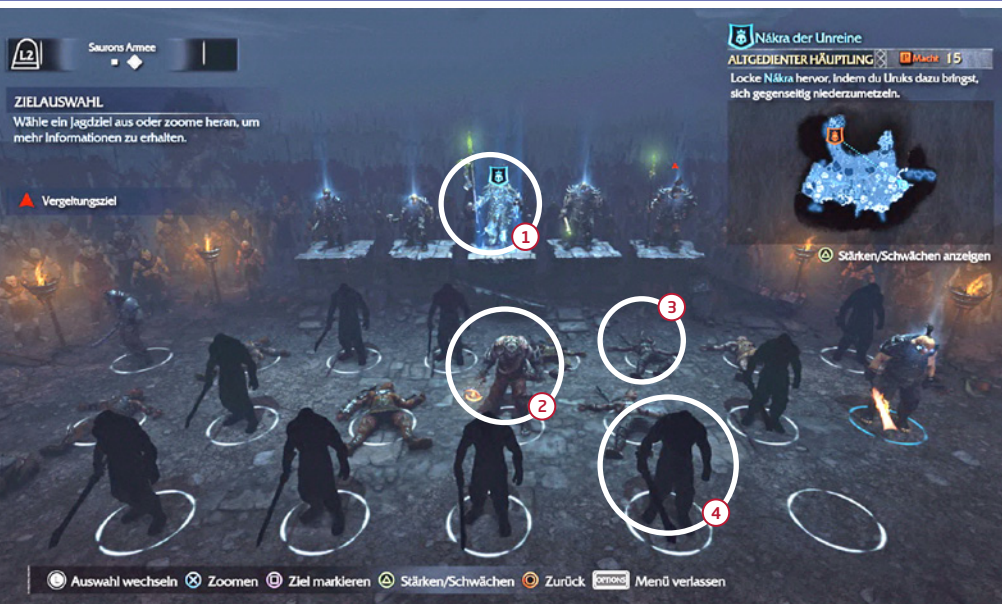
das fehlt gar nicht: Zücken wir den Bogen, dann läuft das Geschehen in Zeitlupe ab, und wir können nach Herzenslust Kopfschüsse verteilen – jedenfalls eine Weile, denn dieser Modus kostet Fokus, noch so ein Element, das regelmäßigen Spielern irgendwie bekannt vorkommen dürfte. Den Fokus dürfen wir übrigens ebenso wie unsere Lebensenergie oder die Maximalanzahl von Pfeilen in einem Upgrademenü erhöhen, außerdem lassen sich im weiteren Spielverlauf über 30 Fähigkeiten freischalten.

Wie gesagt: Das alles funktioniert tadellos, die Formel macht zweifellos Spaß – aber es bleibt eben immer jenes dumpfe Gefühl, das alles schon gespielt zu haben, mehrfach und teils mit einer erheblich spannenderen Geschichte drumherum. Und in einer spannenderen Welt: Die beiden weitläufigen Gebiete von Mordors Schatten sehen zwar hübsch aus, stecken voller Nebentätigkeiten und lassen sich bequem per Schnellreise durchqueren, erwecken aber nur selten das Gefühl einer lebenden, atmenden Spielwelt. Womit wir beim Nemesis-System angekommen wären – und einer guten Idee, die in der Praxis leider nicht funktioniert.

Dieses Nemesis-System soll ein dynamisches Machtgefüge abbilden, das sich im Laufe des Spiels ständig verändert – auch durch unser Zutun, versteht sich. Zu Spiel-



Nach einer erfolgreichen Kombokette können wir einen Gegner per Finisher sofort ausschalten.



Das Nemesis-System

- ① In der hinteren Reihe tummeln sich die besonders mächtigen Häuptlinge. Die müssen wir zunächst in speziellen Missionen herauslocken, um sie überhaupt zu bekämpfen. Außerdem dienen ihnen andere Anführer als Leibwächter.
- ② Die normalen Hauptmänner gliedern sich in insgesamt drei Hierarchiestufen. Je mächtiger ein Anführer ist, desto schwieriger ist er zu besiegen – und desto besser fällt die Belohnung in Form von Waffen-Upgrades aus.
- ③ Haben wir einen Hauptmann umgehauen, dann bleibt seine Position so lange unbesetzt, bis ein Konkurrent aus dem Glied nachrückt. Das passiert aber nur, wenn wir aktiv eingreifen, die Zeit vorspulen oder sterben.
- ④ Um die Namen und Fähigkeiten der Anführer zu erfahren, müssen wir zunächst Informationen über sie sammeln, zum Beispiel speziell markierte Orks verhören. Sonst bleiben die Anführer schwarz, wir gehen also buchstäblich blind vor.

beginnen werden deshalb zufällige Ork- und Uruk-Anführer generiert, jeder davon mit einem eigenen Namen und individuellen Fähigkeiten. Töten wir einen Anführer, dann entsteht ein Machtvakuum, das früher oder später von einem Rivalen eingenommen wird. Werden wiederum wir von einem Anführer getötet, dann erhöht sich sein Einfluss und er klettert auf der Mordor-Karriereleiter nach oben. Nebenbei konkurrieren die Anführer auch unter- und miteinander, fordern sich also zu Duellen heraus, rekrutieren neue Anhänger oder gehen auf die Jagd nach besonders garstigen Kreaturen, um ihren Ruf zu mehren. Jedenfalls in der Theorie. In der

Saurons Karrieleiter

Praxis nämlich ist das vermeintlich dynamische System ein sehr statisches. Kommt es etwa zu einem Duell, dann erscheint eine entsprechende Markierung auf der Karte, und es passiert so lange nichts, bis wir diese Nebenmission manuell aktivieren – oder alternativ irgendwo sterben beziehungsweise die Zeit auf Knopfdruck vorantreiben, dann werden alle gerade »aktiven« Machtkämpfe kurzerhand automatisch berechnet.

Die Krux an der Sache: Das alles ist spielerisch nur insofern von Bedeutung, als dass wir für das Eingreifen in die internen Ork-Querelen unseren Machtwert erhöhen, der bei Erreichen eines gewissen Schwellenwertes wiederum neue Fähigkeiten eröffnet. Will heißen: Welcher Ork ein Duell gewinnt, welcher Uruk in der Hierarchie nach oben klettert oder welcher Anführer seinen Ruf erhöht – es ist völlig unerheblich, das Spiel tut bloß so, als sei das von Belang. Tatsächlich dient das ganze System einzig als Torwächter: Wollen wir die stärksten Fähigkeiten des Spiels freischalten, dann müssen wir an einer bestimmten Zahl dieser Machtkämpfe teilnehmen – und sei es nur, indem wir buchstäblich überhaupt nichts tun, auch als stiller Beobachter erhalten wir die aus-

geschriebenen Punkte. Wäre das System nicht fundamental an die Fähigkeiten-Progression gekoppelt, man könnte es einfach ignorieren. Mit einer Ausnahme.

Sehr spät in der Story erhalten wir die Fähigkeit, Orks zu kontrollieren, indem wir sie brandmarken. Einen auf diese Weise gebrandmarkten Anführer können wir zielstrebig die Karriereleiter bis hinauf zum Kriegsherren klettern lassen – und müssen das auch fünfmal, sonst geht die Handlung nicht weiter. Also schnappen wir uns einen geeigneten Kandidaten (idealerweise kann er kämpfen, ist gegen Schaden teilweise immun und macht sich nicht vor Angst in die Hose, wenn irgendwo ein wildes Tier kläfft) und begleiten ihn auf seinem intriganten, weil fremdgesteuerten Weg zum Kalif anstelle des Kalifen. Das macht auf richtig Spaß, weil wir zum ersten Mal eine emotionale Bindung zum Nemesis-System aufbauen. Purgash der Zerstörer mag zwar entgegen seines Namens ein kleines Würstchen sein und sich doch vor Angst in die Hose machen, wenn irgendwo ein wildes Tier kläfft, aber verdammt, es ist unser Purgash der Zerstörer. Spätestens beim fünften Mal ermüdet der immer gleiche Weg an die Ork-Spitze zwar, zumal es nur eine Handvoll verschiedener Missionstypen für die Machtkämpfe gibt und wir sie inzwischen auswendig kennen. Warum ausgerechnet das originellste Element des ganzen Systems erst zu einem Zeitpunkt eingeführt wird, an dem gewissenhafte Spieler schon längst keine Machtpunkte mehr benötigen, bleibt ein Rätsel. Es macht aber dennoch deutlich, wie viel Potenzial in der Nemesis-Idee schlummert – Potenzial, das Monolith leider nur im Ansatz ausreizt. Das wird nirgendwo deutlicher als bei der finalen Schlacht des Spiels. Hier nämlich treffen wir auf unsere eigene Nemesis, mutmaßlich also jenen Anführer, der uns im Verlaufe der letzten 30 Stunden häufiger umgebracht hat als alle anderen. Blöd nur, dass wir nicht die geringste Ahnung haben, wer zum Teufel dieser Kerl eigent-

lich ist. Wir hegen zwar den leisen Verdacht, es könne sich um jenen Ork handeln, der uns vor 28 Stunden mal kräftig auf den Senkel gegangen ist – aber sicher, nein sicher sind wir uns nicht.

Dass am Ende dieses Testberichts trotz aller Kritik eine Wertung von 82 Punkten steht, ist Ausdruck eines organischen Spielflusses. Mordors Schatten spielt sich weder neu noch originell, aber es spielt sich gut, sehr gut sogar. Die Räder greifen sauber ineinander, der fliegende Wechsel zwischen Parkours und Schleichen etwa geht so wunderbar von der Hand, dass man sich unwillkürlich fragt, warum Assassin's Creed das bis heute nicht auf die Kette bekommen hat. Außerdem vermeidet das Spiel den typischen Kardinalfehler von modernen Open-World-Titeln: Es wird zwar nie in den Verdacht geraten, ein Dark Souls zu sein, aber es fühlt sich auch selten zu leicht an, mehr als einmal haben wir uns dabei ertappt, mit geballter Faust vor dem Bildschirm zu setzen, weil ein sorgfältig geplantes Attentat perfekt funktioniert hat. Auch das Bogenschießen gefällt: Sowohl der Fokus als auch die



Feinde mit Schilden wehren unsere Angriffe ab und sind nur von hinten verwundbar.



Seelenloses Vergnügen

Jochen Gebauer
Chefredakteur
jochen@gamestar.de

Ich würde lügen, wenn ich behauptete, dass mir Mordors Schatten keinen Spaß gemacht hätte, denn es hat mich 30 Stunden lang unterhalten. Nicht auf einem herausragenden Niveau, aber doch auf einem guten, einem handwerklich einwandfreien, einem, dessen objektive Qualität man nüchtern anerkennen muss. Aber es hat mich in dieser Zeit nie emotional berührt, mich nie überrascht, mir nie das Gefühl gegeben, ich würde gerade etwas Besonderes, etwas Einzigartiges, etwas Bemerkenswertes spielen. Monolith folgt der Ubisoft-Formel, verfeinert sie an manchen Stellen sogar, aber das Ergebnis bleibt eine eigene Identität schuldig, eine Seele. Ich habe selten ein Spiel erlebt, das gleichzeitig so gut und so mutlos war, so sehr darauf gepolt ist, zu gefallen, und so wenig daran interessiert, eigene Akzente zu setzen. Es ist der spielgewordene Big Mac: Schmeckt fast jedem, ist aber nun wirklich keine Kunst.

zunächst zur Verfügung stehende Pfeilmengen sind so knapp bemessen, dass wir mit den Ressourcen sparsam umgehen, uns dann aber für kurze Zeit herrlich übermächtig fühlen dürfen. Und mit jedem Upgrade spürbar stärker werden.

Keine Blöße gibt sich das Spiel bei der Inszenierung. Nun ja, fast keine. Man sieht ihm nämlich an, dass die gleiche Engine auch auf der Xbox 360 und der PS3 laufen muss. Was nicht bedeutet, dass Mordors Schatten hässlich wäre, im Gegenteil: Gerade das zweite Gebiet des Spiels – das Nurnenmeer – wirkt mit seiner üppigen grünen Landschaft und den schroffen Steilklippen an der Küste ebenso malerisch wie imposant. Die beeindruckende Weitsicht sowie die schönen Beleuchtungseffekte trösten über die matschigen Bodentexturen hinweg. Die Region um das Schwarze Tor hingegen bleibt eigentümlich austauschbar, wir sind

froh, als wir sie nach etwa der Hälfte des Spiels endlich verlassen dürfen. Das triste Braun schlägt aufs Gemüt, ohne die karge, doch majestätische Dekadenz der Peter Jackson-Filme zu vermitteln. Dafür sind die Zwischensequenzen gut gelungen, insbesondere die Rückblenden (mehr verraten wir aus Spoiler-Gründen nicht) gefallen und erinnern mit ausgezeichneten Beinahe-Film-Sequenzen an die Hochzeit der Square-Spiele. Einziger Wehrmutstropfen: Held Talion neigt in manchen Szenen dazu, furchtbar verdattert aus der Wäsche zu gucken, auch wenn das Drehbuch gerade eine andere Emotion vorsieht.

Allerdings klingt Talion sehr angenehm, im englischen Original interpretiert ihn Troy Baker (Booker deWitt aus Bioshock: Infinite) betont zurückhaltend, auch die deutsche Stimme (Connor aus Assassin's Creed 3) erledigt ihren Job sehr ordentlich. Die Show stiehlt aber erneut Gollum, in der englischen Fassung übrigens nicht von Andy Serkis gesprochen und trotzdem großartig, in der deutschen Version übernimmt mit Andreas Fröhlich wieder die »Originalstimme«. Der Soundtrack bleibt dezent, aber stimmungsvoll und untermauert gerade die Kämpfe mit einem subtilen Gefühl für die Ästhetik der rhythmischen Free-Flow-Action.

Nach rund 30 Stunden und fast allen erledigten Nebenmissionen fällt es gleichzeitig sehr schwer und sehr einfach, dieses Mordors Schatten zu empfehlen. Sehr ein-

Ästhetische Kämpfe

fach, weil das Spiel funktioniert, weil sich die Summe seiner Einzelteile zu einem kurzweiligen Vergnügen zusammenfügt, weil sich die Ecken und Kanten in überschaubaren Grenzen halten. Sehr schwer, weil es nicht den Mut zu Ecken und Kanten besitzt, weil es ähnlich wie Destiny ein Spiel ist, das »Ich bin Triple-A!« schreit – aber zu keinem Zeitpunkt den Eindruck erweckt, aus Herzblut entstanden zu sein. Mordors Schatten

steht für das moderne Open-World-Spiel: Es ist eine Formel, eine erfolgreiche zwar, aber dennoch eine Formel. Die spannende Frage lautet: Wollen wir eine Formel? **JG**

TERMIN 2.10.2014 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

Mittelerde Mordors Schatten

Publisher Warner Bros.
Entwickler Monolith Productions
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK	ACTION-ADVENTURE
SPASS	»Fängt spannend an, bleibt aber sehr formelhaft.«
EINSTIEG	HAUPTSPIEL
ENDSPIEL	
SZENARIO	realistisch
FREIHEIT	linear
HANDLUNG	einfach
GEWALT	keine
SPIELABLAUF	Action

GRAFIK

- detailierte Spielwelt
- hohe Weitsicht
- gute Zwischensequenzen
- in der Regel scharfe Texturen
- ... aber teils matschige Bodenbeläge
- abwechslungsreicher erster Abschnitt

SOUND

- sehr gute Sprecher
- gute Effekte
- dezent-atmosphärische Musik
- ... die bisweilen ein bisschen zu dezent bleibt

BALANCE

- Einsteiger finden gut hinein
- Kämpfe werden fordernder
- keine übermächtigen Konter
- einige knifflige Missionen
- ... aber in den Story-Einsätzen einen Tick zu leicht

ATMOSPHÄRE

- dynamische und lebendige Welt
- fließende Tag- und Nachtwechsel
- Gollum! fängt das Tolkien-Flair ein
- ... macht aber zu wenig damit
- bleibt eigene Identität schuldig

BEDIENUNG

- gut mit dem Gamepad
- mindestens ebenso gut mit Maus- und Tastatur
- komfortable Schnellreise
- hakelige Momente beim Free-Running

UMFANG

- zwei große Abschnitte
- viele Nebenmissionen
- solide Gesamtspielzeit
- Upgrade-System

LEVELDESIGN

- unterschiedliche Vorgehensweisen möglich
- fließender Wechsel zwischen Schleichen und Klettern
- gute Stealth-Missionen
- ... aber auch viele Einsätze von der Stange

KI

- unterschiedliche Gegnertypen
- KI ruft Verstärkung
- Gegner geben auch mal Fersengeld
- viele Anführer im Nahkampf chancenlos
- Fernkämpfer agieren nicht immer clever

WAFFEN & EXTRAS

- launiges Bogenschießen
- drei Hauptwaffen lassen sich upgraden
- grundsätzlich spannendes Nemesis-System
- ... das zu statisch bleibt
- langst nicht alle Fähigkeiten nützlich

HANDLUNG

- prinzipiell interessante Rache-Geschichte
- spannende Geist-Figur
- einige interessante Nebenfiguren
- kaum Höhepunkte
- Held bleibt blass
- Fortsetzung-folgt-Finale



Haben wir den Kombizähler nach oben getrieben, dann leuchtet unsere Klinge blau und wir können Spezialangriffe wie Exekutionen oder magische Fähigkeiten auslösen.

Mehr erledigen. Schneller. Zuverlässiger.



crucial
by Micron

Crucial MX100 2,5" SSD 256 GB

Die Crucial MX100 SSD nutzt die schnelle SATA-600-Interface, kombiniert mit einem optimierten Marvell-Controller und schnellem 20-nm-MLC-Speicher: So kann die MX100 beim Lesen bis zu 550 MB/s übertragen, und auch die Schreibgeschwindigkeit von 330 MB/s ist sehr gut. Zusammen mit blitzschnellen Zugriffen und TRIM-Support bietet die Crucial MX100 hohe Performance, hohe Datensicherheit und einen geringen Stromverbrauch.

- CT256MX100SSD1 • 256 GB Kapazität • 550 MB/s lesen • 333 MB/s schreiben
- Marvell 88SS9189 Controller • 85.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMCP



94,90



Crucial M550 2,5" SSD 512 GB

- CT512M550SSD1 • 512 GB Kapazität
- 550 MB/s lesen • 500 MB/s schreiben
- Marvell 88SS9189 Controller • 95.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJMCL



Crucial DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- BLS2CP4G3D1609DS1S00CEU
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFC7J1



Crucial DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- BLS2C4G3D169DS3CEU
- CAS-Latenz: 9
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- 2x 4 GB

IDIFC7J4



acer
explore beyond limits™

1.299,-

Acer Aspire VN7 591G-76YG Nitro

- 39,6 cm (15,6") • Acer ComfyView™ LED TFT, matt (1.920 x 1080)
- Intel® Core i7-4710HQ Prozessor (2,50 GHz)
- 16 GB DDR3-RAM
- 1.000 GB SATA (5.400 U/Min.) + 256 GB SSD
- Microsoft® Windows® 8.1 (64 Bit)

PL6CP6

acer
explore beyond limits™

399,-

Acer Predator XB270Hbmjdpz

- LED-Monitor • 71,1 cm (28") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel
- 1 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch)
- 144 Hz • Helligkeit: 300 cd/m²
- 1x DisplayPort, 4+1x USB 3.0

V6LA0014

SAMSUNG

inkl. Soundbar
Samsung HW-W610

499,-

Samsung U28D590D Bundle HW-W610

- LED-Monitor + Soundbar • 71,12 cm (28") Bilddiagonale • 3.840x2.160 Pixel
- 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Helligkeit: 300 cd/m² • Energieklasse: B
- 1x DisplayPort, 2x HDMI 1.4, 3,5-mm-Audio-Ausgang

V6LU1700

sharkoon



19,99

Sharkoon SHARK ZONE H10

- Headset • 20 Hz bis 20 kHz • 32 Ohm
- Schwenkbares, flexibles Mikrofon
- 2,5 Meter langes Kabel mit integrierter Fernbedienung • 3,5-mm-Kopfhöreranschluss, 3,5-mm-Mikrofonanschluss

KH#528

steelseries

Neuheit!



59,90

Steelseries Siberia RAW Prism

- Headset • 20 Hz bis 20 kHz • 32 Ohm
- LED-Beleuchtungsring an den Ohrmuscheln
- Ohrmuscheln sind weich gepolstert und atmungsaktiv
- USB

KH#514



169,90

Neuheit!

Razer BLACKWIDOW - CHROMA

- Mechanische Tasten von Razer™ mit einer Betätigungskraft von 50 g
- Lebensdauer von 60 Millionen Tastenanschläge
- Chroma Hintergrundbeleuchtung mit 16,8 Millionen anpassbaren Farboptionen
- Anti-Ghosting mit 10-Tastenfolgefunktion
- Voll programmierbare Tasten mit sofort einsatzbereiter Makroaufzeichnung

NTZR34

CMSTORM



99,90

CM Storm QuickFire Rapid I

- Gaming-Tastatur
- Cherry-MX-Brown-Tastenschalter
- n-Key-Rollover • 1.000 Hz Abfragerate
- USB
- auch mit MX-Red-Tastenschalter erhältlich

NTZV2Z

GIGABYTE™



359,-

GIGABYTE GTX970 G1 Gaming

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 970
- 1178 MHz (Boost: 1.329 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1.664 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.4 • NVENC H.264-Video-Engine
- 3x DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXY0A0Z

GAINWARD



349,-

Gainward Geforce GTX 970 Phantom

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 970
- 1.152 MHz (Boost: 1.304 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1.664 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.4 • NVENC H.264-Video-Engine
- 3x Mini-DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JEXW0A01

Logitech



69,90

Logitech G502 Proteus Core Gaming Mouse

- 12.000 dpi • 11 frei belegbare Tasten
- Scrollrad • 40 G • 1.000 Hz Ultrapolling
- 3 DPI-Indikator-LEDs
- USB

NMZLGM

Antec



89,90

Antec EDGE EDG550

- Vollmodular • 80+ Gold, 92% maximale Effizienz
- Anti-Noise De-Couplers (Antivibrationsgummis in rot/schwarz) • 135 mm FDB Lüfter mit weißer LED (LED abschaltbar) • 550 Watt
- Flat Stealth Wires Kabel in schwarz (außer MBU)
- Japanische Hochleistungskondensatoren

TNSA16

CORSAIR®



164,90

Corsair Graphite 780T

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 3x 2,5"
- inkl. drei Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXV6500

Alpenföhn®



29,99

Alpenföhn Brocken Eco

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x, 1366, 2011
- Abmessungen: 126x150x88 mm
- acht Heatpipe-Verbindungen
- 1x 120-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE5H

ALTERNATE

bequem online

The Vanishing of Ethan Carter

Die Suche nach Ethan Carter ist sicherlich eines der schönsten Abenteuer, die wir je gesehen haben. Aber hinter der Fassade lauern finstere Mächte. Von Dmitry Halley

Genre: **Adventure** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **The Astronauts (Ethan Carter ist das Erstlingswerk)**
Termin: **25.9.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **19 Euro**

Eigentlich dürfte Paul Prospero die Welt nicht mehr verstehen. Eben noch streift der Privatschnüffler auf der Suche nach dem verschwundenen Jungen Ethan Carter durch die stimmungsvollste und schönste Herbstlandschaft, die ihm in seiner Karriere je begegnet ist – doch dann erblickt er plötzlich im Dickicht einen stummen Astronauten, komplett im Raumanzug. Professionell wie Prospero nun mal ist, rennt er dem Fremden mehr oder minder planlos hinterher, endet prompt in einer Weltraumkapsel und wird in den Orbit geschossen. Viel Zeit zum Verweilen gibt's aber auch zwischen den Sternen nicht; in einem grellen Lichtblitz landet er wieder auf der Erde inmitten eines kleinen Verschlags, vom Astronauten keine Spur. Einziger Erklärungsansatz für das gerade erlebte Phänomen ist ein zerfleddertes Pulp-Magazin zwischen den Brettern, auf dem ein kleines Raumschiff abgedruckt ist. Doch statt auszufliegen, bleibt Paul Prospero ganz lässig, kommentiert das Ganze mit einem kryptischen Spruch und setzt die Suche nach Ethan Carter fort.

Nein, bei *The Vanishing of Ethan Carter* geht es nicht mit rechten Dingen zu. So würden wir in anderen Spielen ankreiden, dass Held Prospero nicht mehr als eine Silhouette von Figur ist, die kaum Charakterzüge offenbart – in *Ethan Carter* hat das aber gute Gründe. Generell wirken nahezu alle Facetten des Spiels wie eine bewusste Entscheidung: Jedes Detail hat seinen Sinn, hinter jedem Ereignis stecken mehrere Bedeutungen, auch wenn die uns auf den ersten Blick

verborgen bleiben. Dass wir uns dabei so allgemein ausdrücken, hat ebenfalls seinen Grund: *The Vanishing of Ethan Carter* spielt man vor allem wegen seiner Geschichte. Und diese nach und nach zu enthüllen, das ist im Prinzip auch unsere einzige Spielmotivation, weshalb wir hier natürlich so gut wie nichts vorwegnehmen wollen.

In der knapp dreistündigen Story bewegen wir uns aus der Sicht von Detektiv Prospero durch Red Creek Valley, einem vermeintlich idyllischen Tal im nordamerikanischen Hinterland, und suchen nach Hinweisen, die uns zum verschwundenen Ethan Carter führen sollen. Viele Zusammenhänge müssen wir uns dabei selbst erschließen. Wenn Prospero an einer Stelle vor sich hin mur-

melt, dass die Herbstlandschaft von Red Creek Valley eine Fäulnis kaschiert, unter der dunkle Dinge brodeln, dann beschreibt das perfekt die Grundstimmung des Spiels.

Der Horror von *Ethan Carter* verlässt sich dabei nur selten auf Schockmomente, stattdessen setzt er auf eine düstere Stimmung und emotionale Betroffenheit, will den Spieler an das Schicksal der wenigen Menschen binden, denen man im einsamen Tal begegnet, vor allem natürlich an den kleinen Ethan Carter. Es ist der behutsam geplante Versuch einer erwachsenen Geschichte, und diese Rechnung geht auf: Die Handlung ist spannend und erfrischend tiefsinnig, ohne sich so sehr in ihrer eigenen Doppeldeutigkeit zu verlieren. So entfaltet sich erst im Finale die



Die Häuser des Tals sind verlassen, wir treffen im Spiel nur sehr wenige andere Menschen.



Am Ende der vieler Rätsel offenbart uns das Spiel Ethans Vergangenheit.



Überall finden wir Leichen – die alle Informationen für uns haben.

wahre Bedeutung hinter Ethan Carters Verschwinden – und die rückt das ganze Spiel in ein neues Licht. Gerade deshalb bietet sich ein zweiter Durchgang mit neuer Lesart an, das kaschiert aber kaum, dass The Vanishing of Ethan Carter ein sehr kurzes Vergnügen für einen recht happigen Preis ist.

Das Spiel nimmt uns selten bei der Hand, überlässt ähnlich wie Gone Home dem Spieler die Führung. Das geht soweit, dass wir sogar ganze Abschnitte links liegen lassen können. Allerdings bleibt die Freiheit letztlich nur eine Illusion: Vor der Endsequenz werden wir gezwungen, den ganzen Weg zurückzulaufen und verpasste Rätsel nachzuholen. Eine unnötige Aufgabe, die gerade wegen der offenen Erzählweise niemand gebraucht hätte.

Subtiler Horror

Dass wir bisher so wenig über die eigentlichen Interaktionen mit der Spielwelt gesprochen haben, hat ebenfalls einen Grund: Es gibt schlicht sehr wenig zu tun. Zwar ist Detektiv Prospero ein übersinnlich begabter Schnüffler, der anhand bestimmter Indizien vergangene Ereignisse rekonstruieren kann,

das ist aber auch so ziemlich alles, was wir im Spiel machen: ein paar Hinweise anklicken, die Geschehnisse in die richtige Reihenfolge bringen, zur Belohnung eine kleine Sequenz genießen – und dann beim nächsten Schauplatz das Gleiche wiederholen. Mit ein bisschen Zynismus lässt sich die Gesamtheit an Spielmechanik auf kaum mehr als zehn kleine Rätselketten reduzieren. Bei Ethan Carter geht es demnach weniger um tatsächliche Interaktion und cleveres Rätseldesign, sondern um Wahrnehmung und Gefühle. Wie wirkt die malerische, aber einsame Spielwelt auf uns? Wodurch entsteht der Anschein von Tod und Verfall? Wo Gone Home mit einem Gefühl von Nostalgie spielt, arbeitet Ethan Carter mit der Angst vor Vergänglichkeit, vor Ablehnung durch die Gesellschaft. Dabei wird das Geschehen geruhig erzählt – wer keine Geduld mitbringt, der dürfte enttäuscht werden.

Wer sich allerdings die Zeit nimmt, der wird mit einer stimmigen Atmosphäre belohnt, die von der fantastischen Präsentation unheimlich profitiert. Denn auf die Schnelle fällt uns kein Spiel ein, das so schön aussieht wie Ethan Carter. Dank der Modellierungstechnik (unser Special zur Fotogrammetrie finden Sie in GameStar 08/14) wirkt die Landschaft unheimlich realistisch; jeder Stein ist einzigartig gestaltet und unverwechselbar angeordnet. In Kombination mit der tollen Lichtstimmung könnte jeder Blick auf die Wälder und Seen in Red Creek Valley direkt in eine Fotosammlung der schönsten Panorama-Bilder wandern. Hinzu kommt ein einprägsamer Soundtrack. Für ein so kurzes Spiel macht Ethan Carter an allen Ecken und Enden deutlich, wie viel Detailarbeit in die Inszenierung gesteckt wurde.

The Vanishing of Ethan Carter ist eine minutiös komponierte Geschichte, die den Spieler emotional gefangen nimmt, ihn in eine fantastisch inszenierte virtuelle Welt entführt und auf Entdeckungsreise schickt. Dabei knobeln wir vor allem in unserem Kopf über Bedeutungen, Zusammenhänge und Hintergründe – denn die eigentlichen Spielmechaniken sind arg begrenzt. Weder gibt es viel zu entdecken, noch können wir abseits der spärlichen Rätsel mit der Spielwelt interagieren. Trotzdem: Allein schon wegen der famosen Aussicht kann jeder Freund subtiler Gruselgeschichten guten Gewissens einen Ausflug ins vordergründig malerische Red Creek Valley riskieren, um seine finsternen Geheimnisse zu lüften. **DH**

TERMIN 25.9.2014 PREIS 19 Euro USK ab 16 Jahren

The Vanishing of Ethan Carter

Publisher Nordic Games
Entwickler The Astronauts
Sprache Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- detaillierte Spielwelt ● stimmige Beleuchtung
- aufwändig gestaltete Landschaften
- glaubhafte Charaktere

SOUND

- großartige (englische) Vertonung
- umfangreicher Soundtrack
- spärlicher Einsatz von Soundeffekten

BALANCE

- leicht verständliche Spielmechaniken ● Rätsel recht intuitiv lösbar ...
- ... aber manchmal auch zu leicht
- zu wenige Speicherpunkte ● Freiheit ist eine Illusion

ATMOSPHERE

- bedrohliche Atmosphäre
- sehr stimmungsvolle Inszenierung ● subtiler Horror
- viele unsichtbare Levelbarrieren

BEDIENUNG

- reduziertes Interface
- intuitive Bedienung per Maus und Tastatur
- optional auch für Gamepad optimiert

UMFANG

- abwechslungsreiche Schauplätze ● mehrere Deutungsebenen erhöhen den Wiederspielwert ...
- ... aber ein Durchgang dauert kaum drei Stunden ● sehr wenig zu entdecken

HANDLUNG

- vielschichtige Geschichte
- motivierende Schnitzeljagd
- viel Leerlauf in der Spielwelt

CHARAKTERE

- spannende Figuren ● nachvollziehbare Motivationen
- tiefe Einblicke in die Psyche der Charaktere ● man kriegt kaum mehr als kurze Ausschnitte von den Personen zu sehen

DIALOGE

- präzise und vielschichtige Dialoge
- Gespräche geben die Mentalität der Figuren glaubhaft wieder
- keinerlei Interaktionsmöglichkeiten

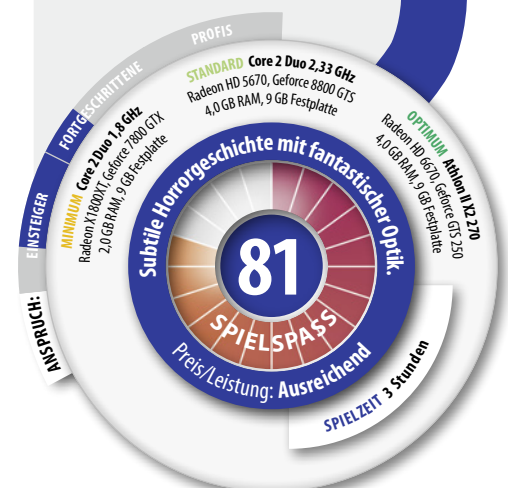
RÄTSEL

- spannendes Minen-Labyrinth ● interessantes Rekonstruieren von Ereignissen ...
- ... das sich spielerisch zu oft wiederholt ● sehr wenige Rätsel

Gelungener Erstling

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Allein wegen der fantastischen Präsentation von Red Creek Valley bin ich so gespannt, was das junge Entwicklerstudio The Astronauts nach Ethan Carter noch alles auf die Beine stellen wird. Dabei ist auch der Erstling ein gelungenes Spiel – die Geschichte ist angenehm vielschichtig und nutzt anders als viele Adventures ganz bewusst die Besonderheiten des Mediums Spiel: das Erzählen durch virtuelle Umgebungen. Allerdings verschenkt es genau an dieser Stelle viel Potenzial, denn wirklich interagieren kann ich mit der Spielwelt nur selten. So fühle ich mich mehr wie ein Beobachter, der ab und an einen Stein ins Rollen bringt, und nicht wie der Protagonist einer Geschichte. The Astronauts schaffen es jetzt bereits, eine überaus beeindruckende Spielumgebung zu basteln – für zukünftige Projekte wünsche ich mir als Spieler aber ein bisschen mehr zu tun.



TransOcean The Shipping Company

Weg von Adventures und Rollenspielen: Das neue Spiel von Deck 13 weckt schöne Erinnerungen an den Logistik-Klassiker Ports of Call. Wenn da nicht die Sache mit dem Ruf wäre. Von Tony Strobach



Die manuelle Schiffssteuerung ist realistisch, dadurch aber unintuitiv.



Die Häfen (hier Hamburg) sind durch ihre Wahrzeichen gut zu erkennen.

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Astragon Software**
 Entwickler: **Deck 13 (Haunted, GS 10/11: 80 Punkte)** Termin: **23.9.2014**
 Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **20 Euro**

Fakten

- X 55 verschiedene Häfen
- X 20 Schiffsmodelle
- X Zufalls-Events
- X globale Ereignisse

In der Logistik-Simulation TransOcean: The Shipping Company werden wir zum Leiter einer Start-Up-Reederei. Wir jonglieren also mit Schiffen, Containern, Prämissen und Termindruck, Erinnerungen an den Amiga-Klassiker Ports of Call werden wach. Auf dem Meer lauern derzeit Piraten

und im eigenen Unternehmen gierige Investoren. In der Kampagne stehen uns diverse Mitarbeiter zur Seite, die uns alle in ihr jeweiliges Spezialgebiet einweisen und uns zu Beginn des Spiels sehr gut an die Hand nehmen, wenn auch nur in Textform, vertont sind diese Mitarbeiter leider nicht. Haben wir einen der vielen europäischen Häfen als Firmensitz für unsere Reederei gewählt, starten wir den Schiffs-Fuhrpark aus und erledigen Lieferaufträge. Klasse: Die Menüs sind aufgeräumt, wir sehen alle nötigen Informationen auf einem Blick. Das ist auch nötig, denn abgesehen vom optimalen Beladen des Schiffes spielen bei den Aufträgen natürlich Zeit und Entfernung eine große Rolle.

Neben der Planung kümmern wir uns auch um die Ausführung. Dazu legen wir persönlich Hand ans Steuerrad unserer Frachter und übernehmen das Ein- und Auslaufen in die jeweiligen Häfen. Mit denen haben sich die Entwickler ordentliche Mühe gegeben, sodass man beim Anlegen diverse Sehenswürdigkeiten bewundern kann. Ganz nebenbei untermalt landestypische Musik unsere Arbeit. Die Steuerung der Pötte fällt dabei simpel aus, ist aber gerade zu Beginn nicht unbedingt leicht. Als Anfänger fahren wir trotz der guten Einführung erst mal einige teure Dellen in unsere Schiffe fahren. Die Ozeanriesen steuern sich nämlich gewöhnungsbedürftig, darüber hinaus braucht das Umschalten von der Übersichtskarte in das Mini-Spiel eine gewisse Ladezeit. Das bremst den Spielfluss nicht nur gehörig, sondern vor allem auch unnötig. Gegen eine teils

happige Gebühr können wir das Ein- und Auslaufen auch Schleppern überlassen, dann passiert alles automatisch. Später im Spiel müssen wir größere, strategischen Entscheidungen treffen. So sollten wir die Schiffe unserer Flotte regelmäßig warten und mit Upgrades verbessern, die etwa den Benzinverbrauch verringern oder die Geschwindigkeit erhöhen. Nebenbei achten wir auf gelegentliche Zwischenfälle, die es auch schon in Ports of Call gab. So kann es passieren, dass Schiffe auf Felsen auflaufen oder von Freibeutern geentert werden.

Eine tolle Idee ist das Rangsystem. Das entpuppt sich als hilfreicher Leitfaden, weil wir sukzessive gewisse Prämissen erfüllen müssen, um den nächsten Rang zu erreichen. Auf diese Weise schalten wir neue Schiffsklassen frei und erhalten nach und nach Zugang zur kompletten Weltkarte. Weniger gut gelungen ist dagegen das undurchsichtige Rufsystem. Theoretisch bekommen wir Ruf gutgeschrieben, wenn wir Aufträge fristgerecht erledigen. Abzüge gibt es für verpasste Termine, eine schlecht gewartete Flotte oder wenn unser Unternehmen einfach nicht profitabel läuft. Allerdings bekommen wir dazu oft gegensätzliche Meldungen. Nach einem erfolgreichen Auftrag sind wir etwa für eine Sekunde berühmt, verlieren den Ruf danach aber sofort ohne ersichtlichen Grund wieder.

Wer die ersten Hürden im Spiel genommen hat, für den ist das oberste Gebot die Wachsamkeit. Denn bis zu einem gewissen Rang sitzt uns im Spiel ständig eine Investorin im Nacken und beansprucht quartalsweise zwanzig Prozent unseres Unternehmenswerts, was jedes Mal ein tiefes Loch in die Kasse reißt. Außerdem unterschreibt die Dame auch gern mal Großaufträge für uns, die sich nur schwer ins gut getaktete Tagesgeschäft einfügen lassen. Überhaupt erhalten wir häufig zweifelhafte Ratschläge und Aufträge von unseren Kollegen. Oft preist uns etwa die Kontakt-Agentin Verträge als besonders lukrativ an, die aber gerade am Anfang unrealistisch große Liefermengen vorschreiben. Auch später muss man bei der Dame aufpassen, denn manchmal hat man die für den jeweiligen Auftrag benötigten Schiffe gar nicht in der Flotte oder den Zielhafen noch nicht freigeschaltet. Tony Strobach / MK

Ports of Call lebt!

Zu Beginn hatte ich den Eindruck, es handle sich bei TransOcean einfach nur um eine nette Wirtschaftssimulation. Mit jedem neuen Rang hat das Spiel dann aber noch eine Schippe draufgelegt. Mit der ganzen Welt zu meinen Füßen wurde es dann überraschend komplex. Hier stecken genug Herausforderungen drin, obschon die Präsentation nicht den Charme des geistigen Vorgängers Ports of Call erreicht. Die verkorkste Schiffssteuerung und die Macken im Ruf-System verhindern, dass TransOcean Kurs auf eine Wertung im 80er-Bereich nimmt.



Tony Strobach

TransOcean The Shipping Company

Publisher Astragon Software
 Sprache Deutsch, Englisch

Entwickler Deck 13
 Ausstattung 1 DVD, Handbuch

PRO / KONTRA

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> gelungenes Rangsystem herausfordernde Kampagne intuitive Bedienung sehr umfangreich | <ul style="list-style-type: none"> biedere Präsentation hakelige Schiffssteuerung keine CPU-Kontrahenten insgesamt dünne Soundkulisse |
|--|---|

Solide Reederei-Simulation mit Detailschwächen.



DIE STERNE ZUM GREIFEN NAHE

STARPOINT GEMINI 2

*„Haufenweise Features, ein riesiges
Spieluniversum, schicke Grafik
und ein toller Dev-Support
sind Stärken des Spiels.“*

gamezone.de

*„...das große Weltraumabenteuer im
Gemini-Sektor!“*

gameswelt.de

*„Mit Starpoint Gemini 2 ist Little Green
Men Games offensichtlich ein kleines
Meisterstück gelungen!“*

pcgameshardware.de



JETZT IM HANDEL!

ICEBERG
INTERACTIVE

LGM

**PC
DVD
ROM**

Starpoint Gemini 2 © 2014 Little Green Man Games. Entwickelt von Little Green Man Games. Weltweit exklusiv lizenziert an und veröffentlicht durch Iceberg Interactive. B.V. Iceberg Interactive Design und Marke sind eingetragene Markenzeichen der Iceberg Interactive B.V. Valve Corporation, Steam, Steamworks und das Steamworks Logo sind Markenzeichen und/oder eingetragene Markenzeichen der Valve Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Microsoft®, Windows® und DirectX® sind eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Marken, Produktnamen und Logos sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt in Europa.

Styx

Master of Shadows

Sympathisch fieser Goblin statt Thief-Meisterdieb Garrett: Das Schleichspiel punktet mit großen Levels und spielerischen Freiheiten. Nur schade, dass unsere Gegner weniger Grips haben als ein durchschnittlicher Troll. *Von Maurice Weber*

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Cyanide Studios (Of Orcs and Men, GameStar 12/12: 70 Punkte)**
Termin: **7.10.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere** Preis: **30 Euro**

Mal ehrlich, Goblins haben beim Arbeitsamt doch keine Chance: Wer mit grüner Haut aufkreuzt, wird in Fantasy-Geschichten postwendend in die unterste Schublade gesteckt. Selbst wenn mal jemand gebraucht wird, der vom edlen Helden niedergemäht werden soll, geht der Job lieber an den nächstbesten Ork. Kein Wunder, ein schwächlicher Goblin macht ja im Kampfgetümmel nicht allzu viel her. So auch Styx, der (Anti-)Held von Styx: Master of Shadows. Er verlässt sich auf magische Kräfte und Gerissenheit – und ist damit der perfekte Hauptdarsteller für ein Schleichspiel.

Den zynischen Grünling Styx kennen wir bereits aus dem eher mäßigen Rollenspiel Of Orcs and Men, hier ist er nun ohne Ork-Schwergewicht Arkail unterwegs und wir er-

leben seine Vorgeschichte. Klingt eigentlich interessant, einen Goblin-Assassinen spielen wir schließlich nicht alle Tage. Tatsächlich fängt die Story aber denkbar kraftlos an: Wie in jeder zweiten Fantasygeschichte soll mal wieder ein mysteriöses Artefakt gefunden werden. Diesmal ist es das Herz des Weltenbaumes, geschützt von der riesigen Turmfestung Akenash. Darin schröpfen die Wachen dem Baum das Goldharz ab, eine magische Droge und Machtquelle. Und das reicht auch schon als Grund, warum Styx sich das Herz krallen will – wenn er weiter drüber nachdenkt, brummt ihm der Schädel. Mehr über die Hintergründe erfahren wir erst nach der Hälfte des Spiels. Bis dahin meucheln wir uns durch eine Wachgarnison nach der anderen, ohne dass selbst unsere Hauptfigur so recht zu wissen scheint, wieso. Er flucht und grummelt zwar vor sich hin, bleibt aber wie die meisten Figuren eher blass. Und wenn die Story schließlich ihre

Steam-Pflicht

Styx: Master of Shadows muss einmalig über Steam aktiviert und mit einem kostenlosen Steam-Konto verknüpft werden. Danach lässt es sich auch offline spielen, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

erste große Wendung serviert, ist die zwar durchaus überraschend, aber auch recht konfus. Gefallen hat uns dafür die Stimmung im Turm: Hinter poliertem Marmor und glänzenden Rüstungen verbirgt sich eine verdorbene Gesellschaft, in der Wachen den Gefangenen ihre letzten Habseligkeiten abknöpfen, um ihre eigene Goldharz-Sucht zu finanzieren.

Aber auch wenn sie alle Junkies sind, mit einem dahergekrochenen Goblin machen die Wachen immer noch kurzen Prozess. Wir



Fast immer haben wir unterschiedliche Wege zur Auswahl, es lohnt sich also, von einem guten Aussichtspunkt die feindlichen Patrouillen auszukundschaften.



Im Kampf müssen wir die Hiebe der Wache parieren, bis sie aus dem Gleichgewicht kommt und wir selbst zustechen können.

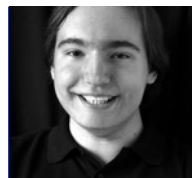
sollten also besser nicht gesehen werden, schleichen uns im Schatten durch die Festung und löschen Fackeln, um verborgen zu bleiben. Erwischen wir eine Wache allein, rammen wir ihr unseren Dolch in den Rücken und lassen die Leiche im nächsten Schrank oder per Säuretrank dauerhaft verschwinden. Von nichttödlicher Gewalt hat Styx vielleicht schon mal gehört, viel hält er aber nicht davon: Wenn wir eine Wache unschädlich machen wollen, dann auch permanent. Wer aber darauf verzichtet und

Kampf den Goldharz-Junkies

ganz ohne Blutvergießen oder sogar komplett unentdeckt durch die Missionen schleicht, der kriegt am Ende Bonus-Fähigkeitspunkte spendiert. Damit verbessern wir Styx' natürliche Goblin-Waffen, allen voran kann er gegen Goldharz-Energie einen Klon seiner selbst ausspucken. Den dürfen wir frei kontrollieren, mit ihm Wachen ablenken, Schalter umlegen oder ihn sogar sprengen wie eine Rauchbombe – ein tolles Werkzeug für einfallsreiche Schleicher. Und die Levels bieten uns einigen Freiraum, wie wir sie am besten angehen wollen. Zwar arbeiten wir uns durch eine feste Reihenfolge an Missionen statt einer offenen Welt, aber die mehrstöckigen Festungsgebiete eröffnen fast immer unterschiedlichste Routen: Klettern wir an der Außenwand eines Turms entlang oder meucheln wir uns von Zimmer zu Zimmer? Dringen wir zu einem Torschalter vor oder umgehen wir das Hindernis komplett? Rotten wir alle Wachen aus oder bleiben wir völlig ungesehen? Gelegentlich dürfen wir auch die Umgebung nutzen und eine Schüssel Äpfel mit unserer Goblin-spucke vergiften oder einen Kronleuchter runterknallen lassen. Auch optisch machen die prunkvollen Hallen und Türme von Akenash durchaus was her, nur aus der Nähe blättert der Lack dann ab: Die Texturen sind stellenweise arg verwaschen und auch die Animationen könnten besser sein, besonders im Gespräch. Ausgerechnet einer der faderen

Levels, das Gefängnis, wird außerdem zweimal verwendet – wir brechen erst ein und dann in der nächsten Mission wieder aus.

Im Weg stehen uns zunächst nur gewöhnliche Wachen, die wir problemlos ausschalten. Recht bald stoßen aber Ritter hinzu, die als wandelnde Blechdosen völlig immun gegen unseren Dolch sind, und Inquisitoren, die uns magisch festhalten. Immer wichtiger wird es also, nicht gesehen zu werden – das ist keineswegs immer leicht, manchmal dann aber doch überraschend simpel. Etwa wenn Soldaten ein ganz offensichtliches Versteck nicht durchkämmen, obwohl sie uns grade eben noch direkt daneben ihren Kollegen abstechen sahen. Haben sie uns mal aufgespürt, rufen sie nach Verstärkung und machen uns das Leben ziemlich schwer, aber sie vergessen uns auch bald wieder, wenn wir ihnen entkommen sind. Trotz dieser KI-Schwächen ist Master of Shadows keineswegs leicht, selbst im ersten der vier



Noch kein Meisterdieb

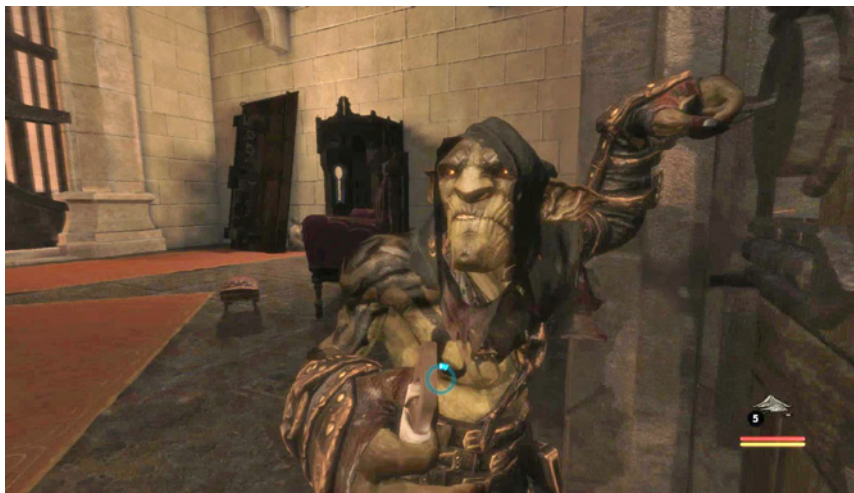
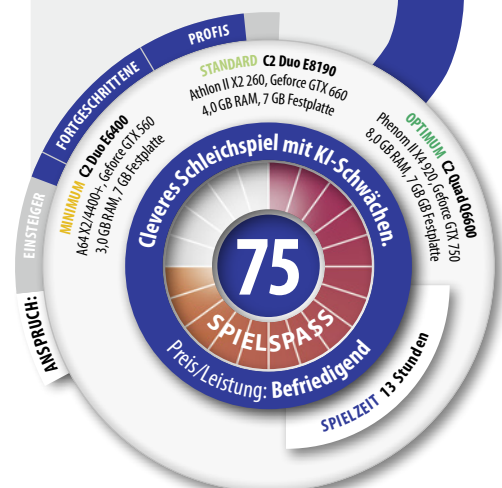
Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Hat der mich jetzt echt nicht gesehen? Ich bin genüsslich zur Tür reinmarschiert und habe einen seiner Kollegen nach dem anderen massakriert, aber der Soldat merkt nicht mal, dass hier irgendwas schief läuft. Die KI von Styx ist zwar keineswegs ein Totalausfall, aber ich stolpere doch zu häufig über solche Macken. Und auch bei der Steuerung wundere ich mich über merkwürdige Einschränkungen. Trotzdem steckt im Kern ein solides Schleichspiel, das vor allem mit seinen mehrstöckigen Levels, den unterschiedlichen Lösungswegen und Styx' Goblin-Arsenal zu glänzen weiß. Und manchmal ist es sogar ein großartiges Schleichspiel: Wenn ein Plan perfekt aufgeht, die ganze Wachmannschaft meinem Klon hinterherrennt und ich derweil durch die Hintertür schlüpfte, dann vergesse ich für einen Moment Schwächen wie die mäßige Story und freue mich einfach diebisch.

Schwierigkeitsgrade bleibt das Spiel anspruchsvoll, weil die Wachen oft geschickt postiert sind. Richtig ärgerlich wird es deshalb, wenn die Steuerung unseren Schleichplänen einen Strich durch die Rechnung macht. Statt sich von einem Vorsprung baumeln zu lassen, springt Styx regelmäßig in den sicheren Tod. Zum Glück können wir jederzeit speichern. Trotzdem: Solche Bedienungs Macken sorgen für Frust und wären leicht auszubessern, mit einem Patch zum Beispiel, liebe Entwickler. Maurice Weber JO

TERMIN	7.10.2014	PREIS	30 Euro	USK	ab 16 Jahren
Styx Master of Shadows					
Publisher	Focus Home Interactive				
Entwickler	Cyanide Studios				
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere				
Ausstattung	– (Download)				
Kopierschutz	Steam				

GRAFIK	7/10
<ul style="list-style-type: none"> einige eindrucksvolle Festungsgebiete atmosphärische Beleuchtung aus der Nähe verwaschene Texturen mäßige Animationen 	
SOUND	7/10
<ul style="list-style-type: none"> stimmige Musik Feinde hören laute Schritte, Schreie etc. ordentlich vertonte Hauptfigur aber nur englische Sprecher teils lustlos vertonte Nebenfiguren 	
BALANCE	9/10
<ul style="list-style-type: none"> vier Schwierigkeitsgrade optionale Herausforderungen belohnen Meisterschleicher hochstufige Fähigkeiten etwas zu mächtig (Unsichtbarkeit) 	
ATMOSPHÄRE	8/10
<ul style="list-style-type: none"> grundsätzlich interessantes Festungsszenario prunkvolle Hallen und finstere Kerker stimmig umgesetzt Figuren und Szenario letztlich nur oberflächlich beleuchtet 	
BEDIENUNG	8/10
<ul style="list-style-type: none"> Schleichen und Meucheln geht locker von der Hand freies Speichern Tasten frei belegbar teils ungenaue Sprungsteuerung sehr beschränkte Kletterfähigkeiten 	
UMFANG	7/10
<ul style="list-style-type: none"> acht Missionen mit bis zu vier Abschnitten optionale Herausforderungen Nebenaufgaben aber viele davon uninteressant kurze Hauptquest 	
LEVELDESIGN	9/10
<ul style="list-style-type: none"> mehrstöckige Gebiete mit unterschiedlichen Routen komplett ohne Morden lösbar Missionen mit neuen Fähigkeiten wiederlösbar gelegentliches Levelrecycling 	
KI	6/10
<ul style="list-style-type: none"> ruft Verstärkung Elite-Gegner entzünden Fackeln wirkt oft unaufmerksam vergisst uns schnell reagiert nicht auf Ungereimtheiten wie offene Türen seltene Aussetzer 	
WAFFEN & EXTRAS	8/10
<ul style="list-style-type: none"> vielseitige Klonfähigkeiten Ausrüstung und Fähigkeiten freischaltbar mächtige Spezialfähigkeiten nur begrenzt verfügbar Dolch als einzige Waffe insgesamt wenige Items 	
HANDLUNG	6/10
<ul style="list-style-type: none"> einige überraschende Wendungen einzigartige Hauptfigur die aber letztlich wenig Tiefe entwickelt belanglose Nebenfiguren Handlung erst schlapp, dann konfus 	



Da sind schlanke Goblin-Finger doch mal praktisch: Einige Schlösser muss Styx erst mühsam knacken. Die KI schert sich aber häufig herzlich wenig um geöffnete Türen.



In den Dungeons treffen wir auf alte Bekannte aus dem ersten Grimrock, die Formation aus zwei Skelettkriegern.



Hinter solchen Energie-Barrieren liegen mächtige Gegenstände. Dafür müssen wir aber erstmal die passenden Schlüssel finden.

Legend of Grimrock 2

Der Nachfolger des Oldschool-Rollenspiels bleibt seinen beinharten Wurzeln treu, entlässt uns aber endlich in eine weitläufige Oberwelt. Von Benjamin Wojkuvka

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Almost Human Games** Entwickler: **Almost Human Games (Legend of Grimrock, GameStar 06/12: 81 Punkte)**
Termin: **15.10.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **22 Euro**

Willkommen im Inselverg-nügungspark für Rollenspiel-Masochisten, willkommen in Legend of Grimrock 2. Hier finden Sie spannende

Attraktionen wie das Haus der Nadeln, den Falltürgarten und mörderische Maskottchen. Der zweite Teil der Grimrock-Reihe baut auf den klassischen Rollenspiel-Stärken seines Vorgängers auf, glättet einige der Kanten – und lässt uns endlich frische Luft atmen. Vorbei sind die Zeiten von stickigen Verliesen, wir sind die meiste Zeit auf der Insel Nex unterwegs. Das Grundgerüst bleibt gleich: altbewährte, knochenharte Rollenspielkost, die vor allem Kenner der frühen Might&Magic-Teile oder des ehr-

würdigen Dungeon Master schätzen. Mit einer Truppe aus vier Helden schreiten wir aus der Ego-Perspektive schachbrettartig von Feld zu Feld und erkunden die Insel Nex. Bevor es losgeht, wählen wir unsere Party entweder aus vorgefertigten Charakteren aus oder erschaffen uns eine eigene. Dazu stehen fünf Rassen und sieben Klassen zur Auswahl. Bestimmte Rassen- und Klassenkombinationen bieten sich förmlich an, beispielsweise ist der »Insectoid« ein ausgezeichnete Zauberer, weil er mehr Magiepunkte zur Verfügung hat.

Nachdem wir unsere Helden-Mannschaft fertiggestellt haben, strandet unsere bunte Truppe auch schon am Ufer von Nex. Die Insel hat tatsächlich etwas von Disneyland,

nur dass sämtliche Attraktionen offenbar darauf aus sind, uns in handliche Bauteile zu zerlegen: fiese Fallen, taffe Monster und ein Haufen kniffliger Rätsel, die uns übrigens ebenfalls ins Jenseits schicken können,

Inselparadies für Masochisten

wenn wir die Lösung vermasseln. Dabei sind wir der Spielball des sogenannten Inselmeisters. Der stellt uns aus reiner Langeweile und Boshaftigkeit vor trickreiche Aufgaben. Womit wir auch schon bei einem der größten Probleme von Grimrock 2 wären: der Story. Wir erfahren nahezu nichts über die Insel und werden nur hin und wieder durch böse Briefchen daran erinnert, dass wir einen Gegenspieler haben.

In der Mitte der Insel thront das Schloss des Inselmeisters, darum verteilt sind vier angrenzende Gebiete: ein Sumpf, der Twigroot-Wald, die Ruinen von Desarune und ein Friedhof. Unser Ziel sind Elementkristalle, mit denen wir uns Zutritt zum Schloss des Bösewichts verschaffen. Die wiederum sind in der offenen Welt von Nex verteilt. Nach einem kurzen Intro-Schlauch können wir uns frei in der Welt bewegen und entdecken dabei erfreulich viel, neben Dungeons warten beispielsweise versteckte Truhen, die wir per Geheimschalter oder sogar mithilfe einer Schatzkarte finden, ein ganzer Haufen Monster und die sogenannten Steinphilosophen, große Statuen mit leuchtenden



Wenn Gegner uns direkt von vorne angreifen, muss die erste Reihe den Schaden einstecken.



Zwischen Frust und Spaß

Benjamin Wojkuvka
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Legend of Grimrock 2 ist ein seltsames Biest. Einerseits habe ich unglaublich viel Spaß mit den Rätseln, die meisten sind wunderbar knifflig, aber trotzdem logisch. Andererseits verzweifle ich an den seltenen Ausnahmen und einigen unfairen Passagen mit plötzlich auftauchenden Gegnermassen. Dazu langweilten mich die Kämpfe auf Dauer, aber trotzdem kann ich zu keinem Zeitpunkt wirklich aufhören, die Welt von Nex zu erforschen, es gibt einfach so viel zu entdecken. Da verzeihe ich dem Spiel dann doch seine gelegentlichen Frustrationsmomente. Für rund 22 Euro gehen die insgesamt 25 Stunden außerdem voll in Ordnung, zumal ein Dungeon-Baukasten mitgeliefert wird.

Augen, die uns Tipps für die Knoteleien geben. Um nicht den Überblick über Schätze und Orte zu verlieren, sollten wir uns selbstständig Notizen machen, was durch die hervorragende Kartenfunktion spürbar erleichtert wird. Auf dieser Map lassen sich jederzeit Vermerke anbringen und damit wichtige Schlüsselpunkte kennzeichnen. Echte Oldschool-Veteranen schalten die Karte alternativ einfach ab und greifen wie früher zu Stift und Karopapier.

Die angesprochenen Rätsel bestehen meist aus klassischer Kost: Blöcke schieben, Schalter betätigen. Aber es gibt auch einfallsreiche Knoteleiden. Natürlich wollen wir nichts vorwegnehmen, aber eins unserer Lieblingspuzzles folgt dem Schere-Stein-Papier-Prinzip. Auch wenn die meisten Rätsel angenehm knifflig und logisch sind, fallen manche in die Kategorie Trial&Error. Der größte Graus ist eine Grube voller Zombies, in der wir drei Schalter drücken müssen, um die Tür in den nächsten Bereich zu öffnen, eine Barriere zu deaktivieren und schließlich den Teleporter aus der Grube anzuschalten. Dabei umzingeln uns die Untoten jedes einzelne Mal, wir kommen schlechterdings nicht

an die Schalter. Erst nach mehreren Anläufen (und vielen Schnellspeicherständen) hatten wir das nötige Glück, der Grube halbwegs unbeschadet zu entkommen. Solche Passagen sind allerdings die Ausnahmen, der Großteil der Rätsel ist fordernd, gut durchdacht und mit wachem Verstand lösbar.

Neben den Rätseln machen die Kämpfe einen Großteil von Grimrock 2 aus. Mit einem Rechtsklick auf die verschiedenen Waffen neben unseren Heldenportraits führen wir die jeweilige Attacke aus. Da das Ganze in Echtzeit abläuft, bestehen die meisten Gefechte daraus, den Gegner zu umkreisen und anzugreifen. Mit der Zeit lernt unser Magier freilich auch Zaubersprüche, mit denen wir die Kreaturen aus der Ferne beharken. Dabei unterstützt ihn der Bogenschütze beziehungsweise Waffenspezialist mit Pfeil- oder Kugelhagel. Das Kampfsystem ist insgesamt aber ein zweischneidiges Schwert. Zu Beginn wirkt jedes Scharmützel herausfordernd. Später werden aus den Auseinandersetzungen reine Geduldsproben, die meisten Monster halten gefühlt zu viele Schläge aus. Obendrein wirft uns Grimrock 2 in den späteren Spielabschnitten bloß größere Gegnerhorden entgegen, anstatt uns tatsächlich taktisch zu fordern. Selbst die Endgegner bestehen meist nur aus mehreren kleinen Monstern und eben einem großen Boss, die wir anschließend umtanzen.

Um es mit den Monsterhorden aufzunehmen, muss unsere Abenteuergruppe gut abgestimmt sein, die Fähigkeiten sollten sich ergänzen, allerdings geht dem Charactersystem vergleichsweise schnell die Puste aus. So spezialisieren wir unsere Partymitglieder etwa auf Feuermagie oder Fernkampfaffen, danach gibt es aber oft nur noch eine unterstützende Fähigkeit, bei der sich die Investition neuer Fähigkeitspunkte wirklich lohnt. Ein guter »Tank« etwa benötigt genau drei Fähigkeiten: Rüstung, schwere Waffen und Athletik. Hat er sie nach 15 Stufenaufstiegen komplett erlernt, kommt kaum noch etwas Nützliches nach, im letzten Spieldrittel werden Erfahrungspunkte deshalb recht bedeutungslos.

Man muss es den Entwickler aber hoch anrechnen, dass sie nach dem Erfolg des ersten Legend of Grimrock nicht einfach einen zweiten Teil hingeklatscht, sondern sich merklich Gedanken über mögliche Stellschrauben gemacht haben. Die offene Inselwelt ist eine gute Idee, im Vergleich zum Vorgänger ist Nex größer, abwechslungsreicher und schöner. Fans des Vorgängers bekommen also einen grundsoliden, umfangreichen Nachfolger mit einigen kleineren Schwächen im Detail. Benjamin Wojkuvka / PET

TERMIN	PREIS	USK	nicht geprüft
15.10.2014	22 Euro		

Legend of Grimrock 2

Publisher Almost Human Games
Entwickler Almost Human Games
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz –

GRAFIK

- abwechslungsreiche Gebiete
- vielfältige Gegner-Designs
- gute Lichteffekte
- ständig die gleichen Wandtexturen
- Clipping-Fehler

SOUND

- passende Fallen-Soundclips
- Gegner durch Wände wahrnehmbar
- deplatzierte Soundeffekte
- keine Sprachausgabe

BALANCE

- viele Schwierigkeitsoptionen für Hardcore-Fans
- gut ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- einige Frustrationsmomente

ATMOSPHÄRE

- abwechslungsreiche Szenarien
- coole Dungeons
- Oldschool-Charme
- als Welt bleibt Nex generisch

BEDIENUNG

- absichtlich altbacken
- verbessertes Zaubersystem
- Tasten frei belegbar
- zeitaufwändige Zaubersprüche und Spezialattacken
- viel Inventar-Micro-Management nötig

UMFANG

- vier riesige Gebiete plus viele Dungeons
- viele optionale Verstecke
- mitgelieferter Dungeon-Editor

LEVELDESIGN

- viele versteckte Gegenstände
- gut designte Dungeons
- viel zu tun
- zu große Laufwege trotz Teleporter

RÄTSEL

- einfallsreiche Rätsel
- anspruchsvoll
- nahezu alle Knoteleien machen Spaß ...
- mit der Ausnahme von Timing- und Trial&Error-Puzzles

WAFFEN & EXTRAS

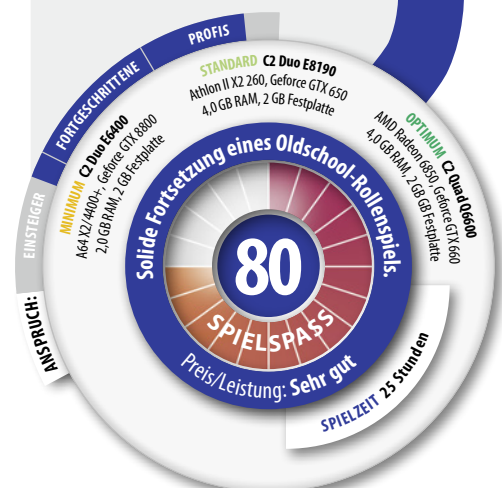
- Spezialisierung möglich
- Ausrüstung, Fähigkeiten und passive Eigenschaften freischaltbar
- wenig interessante Items

QUESTS / HANDLUNG

- viele Aufgaben ...
- ... und etliche Dungeons
- fade und dünne Story
- langweiliger Bösewicht



Im Schloss wartet der Inselmeister auf uns. Er bleibt aber ein blasser Bösewicht.



Gabriel Knight Sins of the Fathers

Schauriger Nostalgie-Trip: Eines der besten Adventures aller Zeiten erhält ein gelungenes Remake, das allerdings unter einer unnötig umständlichen Bedienung leidet. Von Mirco Kämpfer



Im pixeligen 2D-Original von 1993 (links) ließen sich viele Objekte allenfalls errahnen. Das Remake (rechts) besticht mit einer detaillierten 3D-Grafik.

Genre: **Adventure** Publisher: – Entwickler: **Pinkerton Road**
(**Moebius: Empire Rising, nicht getestet**) Termin: **15.10.2014**
Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, drei weitere** Preis: **20 Euro**

Fakten

- X Remake des ersten Serienteils
- X neue 3D-Grafik
- X integriertes digitales Comic
- X zwölf Stunden Spielzeit

Wenn Fans an Gabriel Knight: Sins of the Fathers denken, bekommen sie leuchtende Augen. Immerhin war das düstere Mystery-Abenteuer aus dem Jahre 1993 neben humorvollen Genrevertretern wie The Secret of Monkey Island, Day of the Tentacle und Co. eines der wenigen Knobelspiele, das einen rauen Ton anschluss – und noch heute als eines der besten Adventures aller Zeiten gilt. Kein Wunder also, dass die Serienschöpferin Jane Jensen das erste Abenteuer von Gabriel Knight als Remake einer neuen Zielgruppe schmackhaft machen möchte.

An der Geschichte hat sich nicht viel geändert. Auch in der 20th Anniversary Edition ziehen uns die ersten Spielminuten wieder sofort in ihren Bann: In New Orleans, Louisiana, steckt die örtliche Polizei Hals über Kopf in den Ermittlungen zu mehreren Voodoo-Morden. Als plötzlich am Lake Pontchartrain eine weitere Leiche mit herausgeschnittenem Herzen und okkultistischen Kritzeleien auftaucht, ist auch Gabriel Knights Interesse geweckt. Der Blondschoopf ist nämlich nicht nur Besitzer eines kleinen Buchladens, sondern auch Autor – und pleite wie eine Kirchenmaus. Ein Buch über Voodoo-Morde, das auch noch auf wahren Begebenheiten beruht, würde wieder Geld in die Kassen spülen. Also nimmt Gabriel die Ermittlungen auf und untersucht die Mordfälle auf eigene Faust.

Die mystische und historisch enorm ergiebige Geschichte ist fantastisch geschrieben und glänzt als absolute Stärke des Spiels. Die Entwickler haben sich bei der Neuauflage lediglich erlaubt, einige Kopfnüsse und Schauplätze leicht zu verändern. So rätseln wir uns wie gewohnt durch die 10-tägige Story und steuern auf der Übersichtskarte über 15 Orte an, wobei wir stets gewisse Aufgaben erfüllen müssen, damit der nächste Tag anbricht.

Schöner, aber nicht besser.

Das Remake hat meine Erwartungen im Nachhinein nicht ganz erfüllt. Allen voran die fummelige Bedienung sowie die holprigen Animationen fallen im Kontrast zur schicken Grafik negativ auf. Und so sehr sich die neuen Sprecher auch Mühe geben, ihren Vorgängern können sie nicht das Wasser reichen. Darüber dürften eingefleischte Puristen und Kenner des Originals hinwegsehen. Ich bezweifle aber, dass Gabriel Knight: Sins of the Fathers trotz spannender Geschichte, cleverer Rätsel und starker Charaktere neue, jüngere Fans anzieht.



Mirco Kämpfer

Doch vor allem Neueinsteiger, die mit Gabriel Knight bisher nichts am Hut hatten, klicken sich schon mal den Zeigefinger wund, denn die integrierte Lösungsfunktion verschweigt des Öfteren essenzielle Hinweise. Zudem agiert der Protagonist nicht immer nachvollziehbar. An einer Stelle etwa benötigen wir eine Haarsträhne des Helden. Der will seine Frisur aber partout nicht verpfuschen, weil er angeblich keinen Grund dafür habe. Zücken wir indes vorm Spiegel die Schere, schnippt er ohne zu murren eine Strähne ab.

Der größte Unterschied zum Original betrifft die Grafik. Stiefelte Gabriel vor 20 Jahren noch durch Pixel-Kulissen, erstrahlt das Abenteuer nun im modernen 3D-Gewand mit schicken Beleuchtungseffekten. Der neue Look fängt die düstere Atmosphäre gekonnt ein, hinkt der grafischen Qualität anderer Genrevertreter aber hinterher, zumal die Animationen ans Jahr 1993 erinnern und Gabriel zuweilen an Objekten hängen bleibt oder durch diese hindurchläuft.

Auch die Benutzeroberfläche wurde angepasst und lässt sich wahlweise ausblenden – was allerdings sinnlos ist, weil wir dann unter anderem das Inventar nicht mehr öffnen können. Überhaupt ist die Bedienung unnötig kompliziert. Statt Gegenstände einfach per Drag&Drop miteinander zu kombinieren, sind stets mehrere Klicks notwendig. Was damals funktionierte, wirkt heute altmodisch.

Wer gern in Erinnerungen schwelgt, wird sich über die Spezialinhalte der Neuauflage freuen. Diese lassen sich im Spiel jederzeit über das Tagebuch aufrufen und beinhalten neben Interviews mit der Produzentin Jane Jensen auch Skizzen und Vergleichsbilder zwischen Original- und 3D-Grafik. Schade: Anders als bei The Secret of Monkey Island ist der Klassiker nicht im Spiel enthalten. Für den gewissen Nostalgie-Charme sorgt dafür der fabelhafte und noch einmal neu aufgenommene Soundtrack von Robert Holmes. Auch die neuen Synchronsprecher machen einen ordentlichen Job, erreichen aber nicht ganz das Niveau von Tim Curry und seinen Kollegen. Bei der deutschen Übersetzung müssen Fans diverse Schussfehler in Kauf nehmen. Die halten sich aber in Grenzen. Zu kaufen gibt es das Remake übrigens auf Steam oder DRM-frei auf gog.com. **MK**

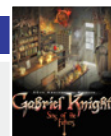
Gabriel Knight Sins of the Fathers

Publisher – Entwickler Pinkerton Road
Sprache Deutsch, Englisch, drei weitere Ausstattung – (Download)

PRO / KONTRA

- tiefgründige Voodoo-Story
- fantastischer Soundtrack
- ordentliche Sprecher
- gut eingebettete Rätsel
- keine deutsche Sprachausgabe
- teils fummelige Bedienung
- kleinere Spielfehler
- schlampige Hinweisfunktion

Gelungenes Remake eines Genre-Klassikers.



KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 800.000 Kunden &
10 Jahre Erfahrung!

DAS ULTIMATIVE TABLET FÜR GAMER MIT 4G LTE UND 32 GB ÜBERALL SPIELEN

SHIELD™ TABLET



Art-Nr. 15687



www.one.de/NVshield

CREATIVE Sound Blaster Tactic3D Alpha

- Atemberaubender 3D-Klang für Spiele, mit SBX Pro Studio-Technologie
- 3.5mm Klinke Headset-System
- Sound Blaster Tactic (3D) Alpha mit abnehmbarem Mikrophon und integriertem Lautstärkeregler

34.^{99 3)} €

Art-Nr. 11384

Versandkostenfrei!

27" LG 27MP35HQ
TFT Flatron

- TFT-LCD Aktiv Matrix mit White LED Backlight
- Max. Auflösung: 1920 x 1080px
- Kontrast: 5000000 : 1
- Reaktionszeit: 5 ms

169.^{99 3)} €

Art-Nr. 15856

2.) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3) Sonderpreis gültig bis 30. November 2014 und nur solange Vorrat reicht. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾
Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar





AMD FX-8350 Prozessor
mit 8 x 4.00 GHz

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

3072 MB AMD Radeon™ R9 280X

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22774

799.- *

oder Finanzkauf* z.B. 17,13 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate



DVD±Brenner, ASRock 970 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 5.1 HD Audio, 650W / Raidmax Blackstorm Tower, inkl. Radeon Ruby Reward: 4 Spiele gratis

STAR CITIZEN

AMD

NEVER SETTLE SPACE EDITION
Galaktisch gut – Radeon™ R9 Grafikkarten

Kaufen Sie jetzt eine AMD Radeon™ R9 Grafikkarte und suchen Sie sich 4 Spiele kostenfrei aus 29 Top-Games aus. In unserer Auswahl warten z.B. auch Alien: Isolation oder der Mustang Omega Variant Racer aus Star Citizen™ zum Download auf Sie!

ALIEN ISOLATION™

AMD GAMING EVOLVED

AMD RADEON GRAPHICS

Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de

AMD FX-4300 Prozessor
mit 4 x 3.80 GHz

8 GB DDR3 Speicher

1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

469.- *

oder Finanzkauf* z.B. 17,81 €/mtl. Laufzeit: 30 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / LEPA LPC306B-Tower

Art-Nr. 22869

AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750 Ti

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

539.- *

oder Finanzkauf* z.B. 17,49 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / IN WIN Mana 136 Tower

Art-Nr. 22868

Intel® Core™ i5-4590 Prozessor
mit 4 x 3.30 GHz

8 GB DDR3 Speicher

1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

599.- *

oder Finanzkauf* z.B. 17,07 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

DVD±Brenner, MSI B85M-E45, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / Thermaltake Versa H23 Tower

Art-Nr. 22867

Intel® Core™ i5-4690K Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 760

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

749.- *

oder Finanzkauf* z.B. 17,42 €/mtl. Laufzeit: 54 Monate

DVD±Brenner, MSI B85M-E45, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 450W / IN WIN GT1 Tower

Art-Nr. 22633

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar.

Versandkostenfreie Lieferung! ¹⁾

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

0180 6 957777

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

*your system.
your choice.*

**Intel® Core™ i7-4790K Prozessor
mit 4 x 4.00 GHz**

16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

2x 4096 MB GDDR5 NVIDIA®
GeForce® GTX 970 (SLI)

500 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD
2000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

Art-Nr. 23072

1999.-*

oder Finanzkauf* z.B. 37,42 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Wasserkühlung, Gigabyte Z97X Gaming 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 750W Corsair CX750 80+ Bronze / Thermaltake Level 10 GT Tower



„Noch nie war Individualität einfacher. Konfigurieren Sie jetzt Ihren Wunsch-PC.“

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!

**Intel® Core™ i5-4690K Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz**

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

949.-*

oder Finanzkauf* z.B. 17,76 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 550W / Enermax Fulmo ST Tower

Art-Nr. 22638



**AMD FX-8350 Prozessor
mit 8 x 4.00 GHz**

16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

4096 MB AMD Radeon™ R9 290

120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD
2000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

1199.-*

oder Finanzkauf* z.B. 22,44 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Blu-Ray ROM / DVD±Brenner, Gigabyte GA-990FXA-UD3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 730W / Thermaltake Overseer RX-1 Tower, inkl. Radeon Ruby Reward: 4 Spiele gratis

Art-Nr. 21583



**Intel® Core™ i7-4790K Prozessor
mit 4 x 4.00 GHz**

16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980

2000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

1399.-*

oder Finanzkauf* z.B. 26,19 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, ASRock Z97 Pro 3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 630W / Raidmax Blackstorm Tower

Art-Nr. 22906



**Intel® Core™ i7-5930K Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz**

16 GB **DDR4** Speicher

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970

2000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

1599.-*

oder Finanzkauf* z.B. 29,93 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI X99S SLI PLUS, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 730W / Bitfenix Shinobi Tower

Art-Nr. 23039



Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
* Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschesystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar





sehr flach

nur 2,5 kg leicht

Aluminium-Design

beleuchtete Tastatur

BRANDNEU

Die neuen

NOTEBOOKS

mit brandneuer NVIDIA 900er Grafik sind da !!!

ONE Gaming Notebook K56-4M 39,62cm/ 15,6"

Bis Intel® Core™ i7-4710HQ Prozessor
ODER: Intel® i7-4870HQ Prozessor

Bis 32 GB DDR3L Speicher
Bis 2000 GB Festplatte + mSATA

3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
ODER: 4096 GB NVIDIA® GeForce® GTX 980M

Art-Nr. 23067

ab **1149.-** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 21,51 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

39,62cm/15,6" Non-Glare FULL HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung, bis Blu-ray Brenner, Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader, Fingerprint-Sensor, Sound Blaster X-Fi

Die neue ONE Gaming NVIDIA 900er Notebook Serie



39,62cm/ 15,6"

ONE Gaming Notebook K56-402

- > Bis Intel® i7-4910MQ Prozessor
- > 39,62cm/15,6" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 24 GB DDR3 Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 860M
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, VGA, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab **779.-** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 15,54 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

Art-Nr. 22912



43,94cm/ 17,3"

ONE Gaming Notebook K73-40

- > Bis Intel® i7-4910MQ Prozessor
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 24 GB DDR3 Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 860M
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, VGA, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab **779.-** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 15,54 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

Art-Nr. 22913



39,62cm/ 15,6"

ONE Gaming Notebook K56-4N

- > Bis Intel® i7-4940MX Prozessor
- > 39,62cm/15,6" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR3L Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- > 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
ODER: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, DisplayPort, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab **1099.-** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 20,57 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23070



43,94cm/ 17,3"

ONE Gaming Notebook K73-4N

- > Bis Intel® i7-4940MX Prozessor
- > 43,94 cm/17,3" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR3L Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- > 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
ODER: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, beleuchtete Tastatur, Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab **1149.-** €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 21,51 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23071

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung. 3) Sonderpreis gültig bis 30. November 2014 und nur solange Vorrat reicht! Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar





Christian Schneider

Early Access

Sind Early-Access-Spiele doch bloß Abzocke? Ein deutscher Adventure-Entwickler gibt eine klare Antwort. Von Christian Schneider und Johannes Rohe



Johannes Rohe

The Stomping Land ist offenbar tot, Planetary Annihilation wurde unfertig und viel zu früh aus der Early-Access-Phase entlassen, und auch die Entwicklung des von uns in GameStar 02/14 sehr gelobten Starbound scheint aktuell ins Stocken geraten zu sein. Angesichts dieser Nachrichten ist es kein Wunder, dass manche Spieler Abzocke wittern und das Vertrauen in das Early-Access-Programm zumindest auf die Probe gestellt wird. Da tut es gut, dass wir mal wieder ein vorbildliches Early-Access-

Spiel präsentieren können – und das auch noch aus Deutschland. The Book of Unwritten Tales 2 vom Bremer Entwickler King Art Games ist schon in der Vorabversion hervorragend spielbar und vermittelt einen sehr guten Eindruck vom fertigen Adventure. Es gibt zwar noch wenige Bugs, aber genau die sollen im Early-Access-Programm ja ausgemerzt werden. Es existieren also noch echte Schätze unter den Early-Access-Spielen. Und wir sind weiterhin bemüht, sie auszubuddeln. [CHS](#) / [JO](#)

Was hat sich getan?

Starbound	Seit Monaten warten Spieler vergeblich auf ein neues Update. Statt der eigentlichen Early-Access-Version patchen die Entwickler momentan nämlich nur eine sehr instabile, parallel entwickelte Testversion.
Prison Architect	Massenhaft neue Herausforderungen für Knastarchitekten: Unter anderem haben die Häftlinge jetzt einen Ruf, der sie als besonders gefährlich oder als hinterhältigen Informanten kennzeichnet.
Beasts of Prey	Zumindest ein Dinosaurier-Survival-Spiel lebt noch. Seit dem letzten Patch erkunden wir eine völlig neue Spielwelt, verbessern Fähigkeiten über ein Skill-System und haben mit deutlich schlaueren Dinos zu kämpfen.
The Escapists	Na, schon aus Fhurst Peak entkommen? Dann versuchen Sie sich doch mal am Center Perks Gefängnis. Der neue Knast richtet sich mit lockerem Vollzug aber vor allem an unerfahrene Häftlinge.
War for the Overworld	Gute Nachrichten für Hobby-Höhlenfürsten: War for the Overworld macht gute Fortschritte. Neben zahlreichen neuen Räumen und Zaubern ist inzwischen auch ein Multiplayer-Modus im Spiel.

Road Redemption

Kennen Sie Road Rash noch? Nein? Dann wird's höchste Eisenbahn, dass Sie es mit diesem Remake kennenlernen. Die neueste Biker-Prügelei würdigt zwar seinen Vorgänger, bietet aber deutlich mehr Action. Von Christopher Reimers

Termin: **1. Quartal 2015**
Sprache: **Englisch** Preis: **20 Euro**
Status: **Kampagne mit Koop spielbar, einige Bugs**

Nach fast zwei Jahrzehnten kehren bewaffnete Motorradgangs und kaltblütige Highway-Cops auf den PC zurück. Das über Kickstarter finanzierte Action-Rennspiel Road Redemption richtet sich erkennbar an Fans des Klassikers Road Rash und überzeugt

Das habe ich mir gewünscht

Mit Road Redemption werden Erinnerungen wach. Fahrgefühl und Kloperei erinnern sehr an das große Vorbild, genau das hatte ich mir erhofft. Noch glücklicher macht mich die Weiterentwicklung des Prügel-Rennspiels, denn die wechselnden Siegbedingungen, neue Waffen und Extras sowie die Physik-Engine bringen mehr Spektakel und Abwechslung in die Rennen. Klar, es fehlt noch an Feinschliff und mehr Fleisch am Kampagnen-Knochen, trotzdem ist das Spiel schon jetzt besser als in meinen romantischen Biker-Erinnerungen.



Christopher Reimers

schon in der ersten Early-Access-Version mit genau den gleichen Stärken: absurd-komische Biker-Prügeleien und halsbrecherische Fahrmanöver im dichten Verkehr. In der Kampagne schwingen wir uns mit Baseballschläger oder Haftbombe aufs Motorrad und absolvieren Zufallsrennen, wahlweise im 4-Spieler-Splitscreen. Dabei müssen wir etwa alle Rivalen hinter uns lassen oder eine bestimmte Zahl von ihnen ausschalten. Und manchmal sollen wir einfach nur lebendig ans Ziel gelangen – was aber gar nicht so leicht ist, wenn es gerade Autos vom Himmel regnet. Road Redemption nimmt sich zu keiner Zeit ernst und liefert schon jetzt mehr Spektakel und Abwechslung als sein Vorbild. So erhalten wir für besiegte Gegner Nitro-Energie, Waffen und Geld, das wir in Extras investieren. Wenn wir mal ins Gras beißen, verlieren wir zwar alle Boni, dürfen die gesammelte Erfahrung aber in permanente Upgrades stecken. Im Moment trüben aber starke Bildrateneinbrüche das Biker-Vergnügen und das, obwohl Road Redemption abgesehen von netten Physik-Effekten ziemlich veraltet aussieht. Das Wichtigste stimmt aber schon jetzt: das extrem spaßige Spielgefühl. [CR](#)



Dank Physik-Engine fliegt uns ständig das Ergebnis unserer Kloperei um die Ohren.

Road Redemption

PRO / KONTRA

- nonstop spaßige Biker-Kämpfe
- viele Waffen und Extras
- abwechslungsreiche Zufallsrennen
- viel Spektakel dank Physik-Engine
- gerade im Multiplayer einige Bugs
- starke Performance-Einbrüche
- mitunter extrem schwierig
- momentan nur ein Spielmodus mit Kampagnen-Neustart bei Tod



Spaßige Biker-Rennen mit viel Action.

The Book of Unwritten Tales 2

Entwickler King Art Games setzt seine Adventure-Reihe hervorragend fort. Und erhöht dabei mal eben die Messlatte für Early-Access-Spiele. Von Johannes Rohe

Termin: **Januar 2015**

Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **30 Euro**

Status: **der Auftakt ist voll spielbar**

Hilfe, das »Pink« ist los! Als Seuche breitet es sich in Aventásien aus und droht, das Fantasy-Reich zu vernichten. Anders als das »Nichts« aus Michael Endes Die unendliche Geschichte begnügt sich das »Pink« aber nicht damit, alles zu verschlingen. Nein, in The Book of Unwritten Tales 2 stehen die Dinge viel schlimmer: Was mit der Seuche in Kontakt kommt, wird verknuddelisiert. Aus mächtigen Zauberesen macht sie niedliche Tierchen, aus imposanten Schlössern eine rosarote Regenbogenlandschaft. Grässlich!

Bevor sich unser aus The Book of Unwritten Tales und Die Vieh Chroniken bekanntes Heldentrio aber daran machen kann, die pinke Pest aufzuhalten, müssen wir den dreien in der Early-Access-Version des Adventures erstmal aus ihren persönlichen Schlamasseln helfen. Der Gnom Wilbur Wetterquarz ist inzwischen Lehrer an der Zauberschule. Aufmüpfige Schüler sind jedoch sein geringstes Problem, denn schon bald gerät er in einen mit fiesen Tricks geführten Machtkampf, bis dem armen Gnom schließlich sogar ein Mord angehängt wird. Die Elfenprinzessin Ivo wiederum ist nach den Abenteuern des ersten Serienteils in den Palast ihrer Eltern zurückgekehrt und langweilt sich dort zu Tode. Außerdem nimmt sie zu, leidet an Stimmungsschwankungen und entwickelt Heißhunger auf die widerlichsten Dinge. Kurz: Die Dame ist schwanger, kann sich aber partout nicht erklären, wie das passieren konnte. Und Abenteurer Nate ist zu Spielbeginn damit beschäftigt, aus allen Wolken zu fallen – buchstäblich.

Die unterschiedlichen Probleme der drei bewältigen wir im klassischen Point&Click-Stil. Wir führen hervorragend vertonte Dialoge mit anderen Spielfiguren, packen alles



Das »Pink« bekämpfen? Zu Spielbeginn hat Nate noch ganz andere Sorgen.

ins Inventar, was nicht niet- und nagelfest ist und lösen Kombinationsrätsel. Um mit Wilbur etwa ein Buch zu restaurieren, suchen wir alle verlorenen Seiten, basteln uns eine Nadel aus einer Fischgräte und organisieren Trollschnodder als Kleber. Das Rätseldesign bietet zwar keine Innovationen, die Knobeleyen sind aber gut gelungen. Nervig wird es nur, wenn unsere Spielfigur sich weigert, eine offensichtliche Handlung durchzuführen, sofern wir nicht zuvor etwas anderes erledigt haben. Ivo nimmt zum Beispiel nichts aus ihrem Schmuckkästchen, bis wir wissen, dass wir einen Angelköder brauchen. Von den versprochenen optionalen Nebenquests und den neuen Kostümen für unsere Spielfiguren – beides Zusatzziele der Kickstarter-Kampagne – ist noch nichts zu sehen. Die Areale erstrecken sich bislang außerdem nur über wenige Bildschirme, dadurch werden die Rätsel vergleichsweise einfach. Allerdings sind wir ja auch erst am Beginn des Spiels. Nachdem wir allen drei Helden nämlich in etwa vier Stunden Spielzeit unter die Arme gegriffen haben, wirft uns die aktuelle Early-Access-Fassung etwas abrupt wieder ins Hauptmenü.

Vorbildlich

Das soll Early Access sein? Bis zum plötzlichen Ende der ersten Episode habe ich davon nichts mitbekommen. Okay, vereinzelt fehlte eine Dialogzeile oder meine Spielfigur wollte eine Aktion nicht auf Anhieb ausführen, aber das sind Kinkerlitzchen. Wer Lust auf ein Adventure der klassischen Schule hat, idealerweise die Vorgänger kennt und kein Problem damit hat, eine Geschichte in Episodenform zu erleben, kann zugreifen. Denn inhaltlich knüpft The Book of Unwritten Tales 2 an die sehr guten Vorgänger an.



Johannes Rohe

Schade, denn wir haben uns in Aventásien mit seinen herrlich skurrilen Figuren und witzigen Anspielungen auf unterschiedliche Fantasy-Universen sowie die Spiel- und Internetkultur sofort wieder heimisch gefühlt. Von Game of Thrones über Harry Potter, Scrubs, Minecraft oder Forenrolle bekommt hier so ziemlich jeder sein Fett weg. Fans der Reihe freuen sich noch dazu über zahlreiche bekannte Figuren und Seitenhiebe auf die Vorgänger. Und wir freuen uns auf die kommenden vier Kapitel, die bis zum finalen Release monatlich veröffentlicht werden sollen. **JO**



Wilbur soll die verfallene Schule putzen, aber der Hausmeister-Troll ist ihm dabei keine Hilfe.

The Book of Unwritten Tales 2

PRO / KONTRA

- liebevoll gestaltete Spielwelt
- toll synchronisierte Dialoge
- interessante Story
- sehr humorvoll
- gutes Rätseldesign
- abruptes Ende
- etwas zu leicht



Eine würdige Fortsetzung der Adventure-Reihe.



The Masterplan

Als Einbrecher in den 70ern halten wir uns mit Routine-Jobs über Wasser, planen insgeheim aber den größten Raub aller Zeiten. Und machen Schnauzbärte wieder cool. Von Dmitry Halley

Termin: **1. Quartal 2015** Sprache: **Englisch**
Preis: **11 Euro** Status: **erst fünf Missionen spielbar, noch kein Levelsystem**

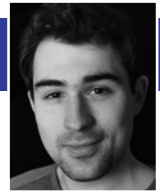
So sieht vernünftige Arbeitsteilung aus: Melissa steht im Laden Schmiere, während Joey dem Ladenbesitzer aufs stille Örtchen folgt und ihn mit der Pistole in Schach hält. Cramer schnappt sich prompt den Generalschlüssel des Tante-Emma-Ladens, haut den Kassierer k.o. und räumt im Hinterzimmer den Safe leer. Anschließend ein Spurt zum Fluchtwagen, die Uhr stoppt bei fünf Minuten – gute Arbeit, sauber und fast ohne Blutvergießen. Allerdings war das auch eine der ersten Missionen von The Masterplan, einem Einbruch-Strategiespiel, das in den frühen 70er-Jahren angesiedelt ist. Vom großen Coup sind wir zu Beginn der Kampagne nämlich noch weit entfernt. Um an die wirklich fette Beute zu kommen, überfallen wir Supermärkte, Juweliere und Lagerhäuser, überlegen uns Einbruchstrategien und Fluchtpläne für immer komplexere Jobs. Bisher gibt es zwar nur eine Handvoll Auf-

träge, die zeigen aber bereits, wo die Reise hingehen wird: Während der erste Job im Supermarkt im Zweifelsfall noch mit wilder Schießerei zu erledigen ist, führt so eine Taktik spätestens ab dem Juwelier-Geschäft in der Regel nur zum blutigen Game Over.

Clevere Planung und ein behutsames Vorgehen sind die Tugenden von The Masterplan. In jedem Areal spähen wir unsere Ziele aus, schauen uns die Marschrouten der Wachleute an, überlegen uns einen guten Fluchtweg und bewegen unsere Halunken vorsichtig an Kameras und Sichtkegeln vorbei. Dabei behalten wir dank der zoombaren Draufsicht stets den Überblick und schalten das Geschehen bei Bedarf in Zeitlupe. Die Bedienung ermöglicht komplexe Handlungskombinationen und staffelbare Befehlsketten, spielt sich dabei aber sehr intuitiv. So befehlen wir Gangster Joey in Zeitlupe, sich erst an der Empfangsdame vorbeizuschleichen, den Kameraraum aufzusuchen und die Systeme lahmzulegen; prompt soll Cramer die Sicherheitslücke nutzen und den

Endlich mehr Überfälle

Nach über 200 Stunden mit Payday 2 muss ich gestehen, dass ich an Bankraub-Spiele schnell mein Herz verliere. Zwar verzichtet The Masterplan auf einen Koop-Mehrspieler, konzentriert sich dabei aber auf einen taktischen Spielfluss. Bisher gibt's nur wenige Jobs, die machen aber großen Spaß und zeigen, dass die Kernmechanik funktioniert. Die Aussicht auf ein Upgrade-System, neue Charaktere und die großen Raubzüge machen aus The Masterplan ein Spiel, das sich Heist-Fans guten Gewissens vormerken sollten.



Dmitry Halley

Tresorraum knacken. Im Anschluss beenden wir die Zeitlupe und schauen unseren Jungs bei der Arbeit zu. Ganz auf die leise Tour geht es jedoch selten, früher oder später müssen wir jemandem die Knarre auf die Brust drücken, um beispielsweise an Schlüssel zu kommen.

Die Geiselnahme ist jetzt bereits ein interessantes Spielelement: Solange ein Zivilist im Sichtkegel unseres schussbereiten Ganoven ist, können wir ihn wie unsere eigene Figur steuern, Gegenstände fallen lassen oder schlicht die Position wechseln. Allerdings gibt es auch starrsinnige Leute, die sich so nicht lange einschüchtern lassen und um ihr Leben rennen oder unserem Gangster auf die Nase hauen. Solche Querköpfe sollten wir im besten Fall ganz umgehen oder sie auf Kosten unserer Wertung um die Ecke bringen. Läuft dann doch mal alles schief, packen wir die schweren Geschütze aus und schießen uns den Weg zum Fluchtfahrzeug frei. Ähnlich wie bei Payday 2 ist das spontane Reagieren auf Fehler nämlich genauso wichtig wie eine clevere Planung. In Zukunft soll die Spielmechanik noch durch ein Upgrade-System bereichert werden. Der flotte Retro-Soundtrack, die knallige Comic-Optik und Ganoven mit Sonnenbrille, Lederjacke und Schnäuzer sorgen allerdings jetzt bereits für eine herrlich überzeichnete 70er-Jahre-Stimmung. **DH**



Bedrohte Zivilisten können wir wie unsere Figuren steuern, solange sie im Schussfeld sind.

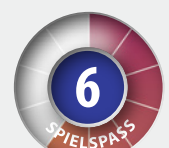


Weil Kollege Joey ein Blutbad anrichtet, räumen wir schnell die Schaukästen leer und hauen ab.

The Masterplan

PRO / KONTRA

- motivierende Einbrüche
- intuitive Bedienung trotz komplexer Befehlsketten
- stimmige 70er-Atmosphäre
- bisher relativ überschaubare Jobs
- noch keine spezialisierten Charaktere



Taktische Einbruchsstrategie für Gauner-Genies.





Was ist GamerGate? Sachlich und informativ

► Lieber Herr Graf, vielen Dank für den großartigen Artikel über die GamerGate-Affäre! Selbst als interessierter Gamer und Twitter-Nutzer war ich nicht so gut informiert wie nach der letzten GameStar, sondern fühlte mich in dem ganzen Dschungel aus gegenseitigen Anschuldigungen und dem teilweise derben Tenor recht verloren. Den Artikel so sachlich zu verfassen, mit dem Blick auf die eigentliche Problematik, ohne sich in den emotionalen Strudel aus »Er hat gesagt, sie hat gesagt«-Geplänkel saugen zu lassen und ohne eine Partei (wenn auch unbewusst) besser oder schlechter erscheinen zu lassen, war bestimmt keine leichte Sache.

Phil S.

Vom Kellerkind zur Tratschtante

► Früher galten wir Gamer als verpickelte Brillenträger, die im Keller vor ihrem PC oder ihrer Konsole sitzen und die Sonne nur aus den Videospielen kennen. Nach den schrecklichen Ereignissen in Erfurt, Emsdetten und Winnenden, wo Computerspiele als Sündenbock erhalten mussten, galten Gamer als potenzielle Amokläufer, die durch »gefährliche Killerspiele« immer gewaltbereiter werden und, sobald sie mit ihrem realen Leben nicht mehr klarkommen, durchdrehen und wild um sich schießen. Aber wir werden immer größer. Wir sind keine Randgruppe mehr. Wir sind keine Außenseiter mehr. Wir sind immer stärker in den Medien vertreten. Wir haben es geschafft. Jetzt sind wir ... Tratschtanten? Wir diskutieren darüber, welcher Spielejournalist mit welchem Spieleentwickler befreundet ist, und sogar wer mit wem ins Bett geht, und posten es dann auf Twitter? Ganz ehrlich, dann will ich lieber wieder als verpickeltes Kellerkind angesehen werden. Wenn mich sowas interessieren würde, würde ich statt der GameStar die Super Illu oder die Bild-Zeitung lesen. Nicht falsch verstehen. Das soll jetzt keine Kritik an der GameStar sein. Viele schlagen sich mit gefährlichem Halbwissen auf die eine oder andere Seite und motzen sich dann

Leserbriefe

gegenseitig an. Deshalb war es wichtig, zu erfahren, wie es eigentlich angefangen hat und worum es da überhaupt geht. Meine Kritik geht an uns. Wir sind doch Gamer. Wir wollen doch nur spielen. Wenn keiner mehr diese Twitterinträge, von denen im Artikel die Rede ist, beachten würde, wäre das Thema ganz schnell erledigt. Und dann können wir uns wieder auf die wichtigen Streitigkeiten konzentrieren, also PC gegen Konsole, Xbox One gegen PS4 und Battlefield gegen Call of Duty.

Danny Schönebeck

Ein ärgerlicher Bericht!

► So langsam reicht es nun! Es ärgert mich, dass in einer Zeitschrift, die von Jahr zu Jahr dünner wird, acht von 130 Seiten (inkl. Werbung) für ein Thema verschwendet werden, das in einer Spiele(!)-Zeitschrift nichts zu suchen hat. Wenn ich Mist lesen will, dann kaufe ich mir die Bunte und nicht die GameStar. Belasst solche Auswüchse inhaltsloser Themen bitte online in den Foren, dort vielleicht im Spam-Bereich. Ich dachte, der erste Artikel von Christian Schmidt war nur ein Ausrutscher, doch der neue Bericht über GamerGate ist absolut überflüssig. Nutzt die begrenzte Seitenzahl der GameStar für Spiele-, Hardwareberichte, und, und, und! Wenn in der nächsten Ausgabe wieder ein derart nichtssagender Bericht erscheint, womöglich noch mit zwölf vergeudeteten Seiten, dann überlege ich mir ernsthaft, mein XL-Abo zu kündigen.

Z.D.

Argumentfrei

► Jemand, der nicht in der Materie bewandert ist, ist nach dem Lesen so schlau wie vorher. Aussage gegen Aussage und nichts ist bewiesen. Das übliche Sommerloch-Theater. Ist dem so? Warum tobt dieser Sturm dann aber nach über vier Wochen immer noch im Internet? Ein Medium mit einem kollektiven Gedächtnis von 2µs? Warum schweigt sich die Medienlandschaft darüber nicht nur aus, sondern unterdrückt und löscht aggressiv nahezu alle Diskussionen nahezu überall, selbst auf 4chan? Was ist an den Vorwürfen dran? Das kommt mir dann doch etwas zu kurz in einer Zeitschrift, die sich mehrere Seiten Platz für die Eskapaden in der Jury beim Deutschen Computerspielpreis nimmt und nachweisliche persönliche sowie finanzielle Verstrickungen in der Jury beim Independent Games Festival mit dem Preisträger in nur einem Nebensatz als »nicht

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brieff@gamestar.de Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte an dvd@gamestar.de
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711/7252-275, Fax: 0711/7252-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

auszuschließen« abtut. Darüber hinaus sind im Text grundlegende Annahmen nachweisbar, die nicht hinterfragt werden. Ist man Sexist, wenn man nicht jeden Satz damit beginnt, dass man Sexismus ablehnt? Ist Feminismus in der westlichen Welt überhaupt noch notwendig, oder hat sich dieser nicht schon längst überlebt und ist mittlerweile zu etwas verkommen, was selbst als sexistisch zu kategorisieren ist? Zu guter Letzt: »belegte kulturwissenschaftliche Thesen« ... ernsthaft? Ich halte es für gewagt, bei Geisteswissenschaften von Belegen, geschweige denn von Wissenschaftlichkeit zu reden.

Jens Weser



Auf acht Seiten erläuterte Michael Graf im letzten Heft, was sich hinter der »GamerGate« getauften Debatte verbirgt.



Aus China schickte uns Clemens Hartmann das Foto einer GameStar mit 303 Sachen. Entstanden ist es in einem Schnellzug der G-Klasse, der Geschwindigkeiten bis zu 400 km/h erreichen kann.

Hut ab!

► Ich habe von dem ganzen Theater bisher nichts mitbekommen und bin einigermaßen schockiert darüber, wie das zu- und hergeht. Man sollte alle Beteiligten zwingen, mit ihrem Konterpart ein echtes Gespräch zu führen, so richtig in der analogen Welt, mit sich in die Augen schauen und dem ganzen veralteten Kram. Da wäre manch einer wohl plötzlich etwas höflicher und würde sich mehr um eine sachliche Diskussion bemühen. Jedenfalls wollte ich loben, wie differenziert und sachlich Sie über diese Affäre berichten. Es ist gewiss nicht einfach, so neutral über so ein emotional aufgeladenes Thema zu schreiben, ohne dabei einseitig zu werden. Hut ab!

Wolfgang Brander

Wasteland 2 Abzocke bei Early Access?

► Ich möchte meinen Unmut zu Wasteland 2 kundtun. Da ich ein großer Fan der Fallout-Serie bin, finde ich Wasteland 2 echt toll, eure Bewertung ist gerechtfertigt und spiegelt meine Meinung wieder. Aber es gibt etwas, das mir sauer aufstößt: Ich habe mir das Spiel als Early-Access-Version für 45 € gekauft! Das Spiel ist jetzt für 25 € im Einzelhandel erhältlich. Das ist meiner Meinung nach schon eine Frechheit, wenn man bedenkt, dass die »Ranger Edition« mit vielen Extras auch nur 40 € kostet. Ich wollte die Entwickler unterstützen, nicht bereichern.

Andreas Schmalzbauer

◀ Unsere Preisgestaltung geht auf die Kickstarter-Kampagne von vor zwei Jahren zurück, wo wir den Beta-Zugang zur Premiumoption für alle jene machten, die das Spiel schon eher spielen und uns Feedback geben wollten. Wir haben damals eine Basisversion angeboten, die zum offiziellen Release verfügbar sein sollte, oder eben die Beta für 55 US-Dollar, die wir über Steam veröffentlichen wollten. Erst nach dem Start unserer Kampagne entstand Steams Early-Access-Programm und es gab viele Leute, die nicht bei Kickstarter mitgemacht haben und dennoch Wasteland 2 früher spielen wollten. Wir empfanden es als unfair, die Early-Access-Version für weniger Geld zu verkaufen, als unsere Kickstarter-Unterstützer zahlten, also haben wir 60 US-Dollar verlangt. Wir haben ver-

sucht, sowohl auf Kickstarter als auch Early Access klarzumachen, dass es zwei Bezahlmodelle geben würde, je nachdem, wann man Wasteland 2 spielen will. Mir ist klar, dass es ohne das Wissen um diese Hintergründe verwirrend sein kann, wie wir zu dieser Preisgestaltung gelangt sind.

Brian Fargo
(Studioleiter inXile Entertainment)

Abwertung bei Onlinezwang? Wir sollten abstimmen!

► Immer, immer wieder schreibt ihr über Onlinezwang, DRM-Quälerei und Gängelungen der Spieler. Getan habt ihr dagegen bisher aber wenig. Insofern finde ich eure Nachfrage in der letzten GameStar prima. Meine Antwort dazu: Jetzt tut doch endlich mal was, statt immer nur zu lamentieren. Macht beispielsweise eine Leserumfrage »Sollen Wertungspunkte bei Restriktionen gegenüber dem Spieler abgezogen werden, etwa bei Onlinezwang oder DRM?« Und wenn die Spieler es mehrheitlich wünschen, dann lasst endlich diese »Unterdrückung« durch die Publisher in die Wertung eingehen. Seid doch mal wieder Speerspitze statt Hinterherläufer!

T. Hasbargen

Das ist wertungsrelevant!

► Ich sehe das genauso und würde mich auch freuen, wenn zukünftig solch ein Punkt mit in die Spielebewertungen einfließen würde. Ob man nun eins zu eins die Kriterien für die von Dirk W. (Anm. d. Red.: in den Leserbriefen der letzten Ausgabe) vorgeschlagene Punktevergabe übernimmt oder sich die Redaktion etwas Eigenes ausdenkt, ist mir relativ egal.

Thomas Krüger

Für mich zählt der Spielspaß

► Ich finde nicht, dass dies eine gute Idee ist, da die Wertung am Ende doch einfach nur den Spaß wiedergeben sollte. Wenn etwa ein 68er-Spiel am Ende eine 78 bekommt, nur weil es keinen Kopierschutz hat, oder andersrum ein 89er nur eine 79, weil es permanente Internetverbindung verlangt, dann würde mir das kaum weiterhelfen. Ich möchte die reine Spaßwertung sehen und hinterher selbst entscheiden, ob der Kopierschutz für mich zumutbar ist oder nicht.

Dirk Schreiber

Fehler!

Die älteren Semester erinnern sich vielleicht noch an das Jahr 1988. Loriots Ödipussi startete im Kino, im kanadischen Calgary fand eine Winterolympiade statt, und Werder Bremen wurde Deutscher Meister. Doch viel spannender noch: In diesem Jahr erschien Interplays Wasteland für Apple 2, C64 und DOS. Doch erinnern Sie sich auch, wie wir damals die Original-CD kopieren und als Speichermedium für Spielstände nutzen mussten? Nein? Kein Wunder, schließlich waren CDs damals gerade erst als Medium für Musik etabliert. CD-ROM-Spiele sollte es erst Mitte der 90er geben. Wasteland wurde damals auf Diskette ausgeliefert, auch wenn unser freier Autor Maurice in seinem Test zum Nachfolger Wasteland 2 das Gegenteil behauptet. Zur Strafe muss er den Code von Wasteland 2 nun in Lochkarten stanzen.

Strafe droht übrigens auch unserem Trainee Dmitry, der sich in der Welt von Valves Mehrspieler-Shooter Team Fortress 2 anscheinend nicht sonderlich gut auskennt. Dort gibt es nämlich eine recht schillernde Gestalt: Saxton Hale, Gründer des fiktiven Waffenherstellers Mann Co., Abenteurer und stolzer Brusthaar-Träger. Spielbar ist Saxton in Team Fortress 2 nicht, wohl aber in der PC-Version des Actionspiels Super Time Force Ultra. Die hat Dmitry getestet und auch brav auf Saxton verwiesen, im allerdings den Namen »Saxton Heavy« verpasst. Zur Strafe schicken wir ihn nun zum Kaltwachsen. Wer Saxton Hale falsch schreibt, der hat keine Brusthaare verdient!

Lob Klasse Vorletzte

► Die Vorletzte in der aktuellen GameStar ist die witzigste und damit beste, über die ich als langjähriger Abonnent bisher lachen durfte! Macht weiter so, auch die anderweitige Neuausrichtung gefällt mir persönlich sehr gut.

Felix Haas

Klasse Vollversion

► Ich habe soeben die Indie-Vollversion Rochard von der Heft-DVD der GameStar-Ausgabe 10/2014 ausprobiert und hatte großen Spaß damit! Deshalb an dieser Stelle meinen herzlichen Dank für dieses Kleinod, auf das ich ohne euch vermutlich nie gestoßen wäre. Ich persönlich würde mich übrigens auch in Zukunft über Indiespiele und Geheimtipp-Vollversionen auf der DVD wesentlich mehr freuen als die x-te Fassung diverser Vollpreistitel von vorgestern, bei denen es nur alle Jubeljahre mal vorkommt, dass ich sie nicht entweder schon längst gespielt habe oder sie ohnehin niemals spielen wollte. Abgesehen davon: Wenn die Spiele sowieso eine Aktivierung bei Steam & Co erfordern, würde mir im Grunde auch der reine Freischaltcode reichen. Nutzt den Platz auf euren Datenträgern lieber sinnvoller, für mehr hochauflösende Videos zum Beispiel. Zum Schluss noch ein großes Lob bezüglich der aktuellen Veränderungen am Heft, besonders die Hintergrundartikel gefallen mir ausnehmend gut und machen euch zu mehr als einem reinen Testheft.

Martin Bonvicini

Mitmachen & gewinnen

15 x Blu-ray



1x Heimkinosystem

KITE – Engel der Rache Ab sofort ist die Realverfilmung des Kult-Mangas **KITE – Engel der Rache** mit Samuel L. Jackson als Video on Demand, Blu-ray, DVD und 3D-Blu-ray erhältlich! Gewinnen Sie den Film zum Start des Action-Highlights auf 3D-Blu-ray oder das **Concept E Digital** von Teufel – eine 5.1-Multimedia-Komplettanlage mit Bluetooth für Konsole, Film und PC. Der 500 Watt starke XL-Subwoofer und fünf Zwei-Wege-Satelliten sorgen für besten Klang in der Preisklasse.

Zur serienmäßigen Ausstattung des **Concept E Digital** zählen eine integrierte 5.1-USB-Soundkarte für echten Surround-Sound an Notebook, PC & Mac sowie 6 digitale und analoge Eingänge plus Dekodierung für Dolby Digital, Dolby Pro Logic 2 und DTS. Die innovative Puck-Control-Funkfernbedienung ermöglicht die komfortable Steuerung im ganzen Raum. Und mit dem integrierten Bluetooth-Empfänger streamen Sie Musik vom Smartphone oder Tablet kabellos auf das **Concept E Digital**. Teufel ist in Europa die Nr. 1 im Direktvertrieb von Lautsprechersystemen. Zu den großen Serviceleistungen von Teufel zählen acht Wochen Probegören mit vollem Rückgaberecht und bis zu zwölf Jahre Garantie. Mehr Infos unter www.teufel.de und www.tiberiusfilm.de.



Typisch **Teufel**
www.teufel.de



Northmen – A Viking Saga Vom eigenen König verbannt, nimmt eine Horde Wikinger Kurs auf Britannien. Ihr Ziel: das Kloster Lindisfarne mit seinen Goldschätzen, die sie unter ihrem Anführer Asbjörn (Tom Hopper) plündern wollen, um sich vom Bann freizukaufen. Ihr Drachenboot zerschellt jedoch an den Felsen vor der schottischen Küste. Gestrandet auf feindlichem Gebiet, ist ihre einzige Chance, sich in eine entfernte Wikingersiedlung zu retten. Auf ihrem Weg durch die Highlands bringen die Krieger Lady Inghean (Charlie Murphy), die Tochter des schottischen Königs Dunchaid (Danny Keogh), in ihre Gewalt, die Verbannten wittern ihre Chance auf ein Lösegeld. Doch Dunchaid hetzt ihnen sein »Wolfsrudel« auf den Hals. Dieser Söldnertrupp ist wegen seiner Grausamkeit im ganzen Land gefürchtet.



Zum Kinostart von **The Northmen** am 23. Oktober verlosen wir ein **Magnat Sounddeck 400 BTX**. Das Sounddeck bietet viermal 25 Watt, der Subwoofer sorgt für einen satten Bass. Vier weitere Gewinner freuen sich über ein **Risen 3-Fanpaket** mit T-Shirt und Sticker oder eine von drei Versionen des Multiplayer-Spiels **War of the Vikings**.



So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Ihrem Namen, Ihrer Adresse, Ihrem Alter (!), und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 14. November 2014.

Gewinner der Abo-Verlosung 11/2014

M. Franke, Soest • A. Hering, Bönen • L. Hesse, Stein • F. Knerr, Mannheim • M. Spaar, München

Alle Systeme versandkostenfrei!¹⁾

PC-Systeme direkt vom Hersteller!

XMx Gaming Computer Core i5-4690

-  Intel® Core™ i5-4690K Prozessor
-  BIS ZU 4 x 4.30 GHZ ÜBERTAKTET!
-  8192 MB High End DDR3 Speicher
-  4096 MB NVIDIA GeForce® GTX 970 MSI® Gaming 4G
-  120 GB SSD + 2000 GB SATA III / Blu-ray ROM/DVD-RW
-  High End Wasserkühlung
-  650 Watt Corsair VS 650/ Thermaltake Overseer RX-I
-  MSI Z97 PC MATE
-  inkl. Windows 8.1 64 Bit

ÜBERTAKTET!

1249.- €

Art. Nr. 50252

z.B. 104,08 € mtl., Laufzeit: 12 Monate²⁾

NVIDIA®
GEFORCE®
GTX

8.1

Windows

Microsoft

2x DVI

DisplayPort

HDMI

4x USB 3.0

8x USB 2.0



ÜBERTAKTET!

XMx Gaming Computer Core i7-4790K

-  Intel® Core™ i7-4790K Prozessor
-  BIS ZU 4 x 4.40 GHZ ÜBERTAKTET!
-  8192 MB High End DDR3 Speicher
-  4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980
-  250 GB SSD + 1000 GB SATA III / Blu-ray ROM
-  High End Wasserkühlung
-  630 Watt Thermaltake German Series 80+ / Coolermaster Storm Trooper
-  MSI Z97 PC MATE Mainboard
-  inkl. Windows 8.1 64 Bit

1649.- €

Art. Nr. 50253

z.B. 137,41 € mtl., Laufzeit: 12 Monate²⁾

NVIDIA®
GEFORCE®
GTX

8.1

Windows

Microsoft

2x DVI-D

DisplayPort

HDMI

4x USB 3.0

8x USB 2.0

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. *Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands oder Österreichs. 2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de



0180 6 994041

(20 Cent/Anruf Festnetz der TCOM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

Erfolg mit Trashspielen

Wie man Ziegen vergoldet

25 Dollar investierten die Coffee Stain Studios in ein Ziegen-Grafikmodell für ihren Goat Simulator – und erstürmten die Steam-Charts. Was solche Billigspiele erfolgreich macht. Und warum eine aberwitzige Idee alleine nicht immer reicht. Von Jan Bojaryn

Ein Hit ist eine einfache Sache. Vor allem, wenn man sich nicht um den Spielspaß schert. Warum war Autobahn Raser erfolgreich? Da wäre erstens der prägnante Name, der deutsche Gelegenheitsspieler stärker anspricht als irgendetwas mit »Drive« oder »Speed«. Und dann wäre da das Alleinstellungsmerkmal: Man fährt über die gute, alte Autobahn, das asphaltierte Wohnzimmer der Benzinabhängigen. So schlecht der Rest auch war (GameStar vergab sagenhafte 27 Punkte), in Deutschland hat das zum meistverkauften Spiel des Jahres 1999 gereicht, sieben Fortsetzungen sowie ein fremdschämiger Kinofilm folgten. Immer wieder feiern billig produzierte Spiele solche zynischen Erfolge. Der Autobahn Raser ist dabei noch gar kein besonders schlimmes Beispiel, denn er hat eine echte Lücke erkannt (Rennspiele mit deutschen Strecken) und – wenn auch lieblos – sein Titelversprechen erfüllt: Man fährt im Spiel tatsächlich über Autobahnen. Billighits gab's natürlich nicht nur in Deutschland, in den USA besetzte 1997 Deer Hunter die Marktlücke für Jagdsimulationen. Ohne Konkurrenz setzte sich das völlig unterentwickelte Warte- und Schießspiel monatelang an der Spitze der Charts fest und verkaufte sich über eine Million Mal.

Aber nicht jedes Spiel zielt auf einen Bedarf. Die Moorhuhn-Serie zielte wohl vor allem auf Menschen mit Mittagspausen. Gestartet als Werbespiel für eine Whiskymarke verbreitete sich die simple Hühnerabschießerei 1999 vor allem als E-Mail-Anhang. Irgendwann war das Phänomen dann groß genug für eine kommerzielle Veröffentlichung und nachfolgend für die deutsche Chartspitze. Klar, den Bedarf an Zeitver-

schwendung haben vorher schon andere bedient. Das Moorhuhn aber ist einer der ersten Titel, die einen besonderen Hype über das Internet aufgebaut haben. Inzwischen ist das für Underdogs offenbar der Königsweg an die Spitze der Charts. In den letzten Jahren haben es auch Titel zu Erfolg gebracht, gegen die Moorhuhn und Autobahn Raser wie Großproduktionen wirken; Spiele wie Witze ohne Pointen. Etwa der Goat Simulator, der im April 2014 auf den Spitzenplatz der Handels- und Steam-Charts stürmte. Innerhalb von Minuten hatten die Macher ihre Entwicklungskosten eingespielt. Inzwischen hat die

PC-Version eine Million Käufer gefunden, auf iOS und Android haben über 100.000 Ziegenfreunde zugegriffen. Nicht schlecht für ein albernes Ziegen-Physikspielchen, dessen Entwickler für das Ziegen-Grafikmodell gerade mal 25 Dollar ausgegeben haben – ein Sonderangebot. Überwältigender Erfolg mit derart geringen Ausgaben, wie geht das? Was macht billig produzierte Spiele zum Kultphänomen – und was nicht? Nun, der Erfolg hat viel mit dem Internet zu tun. Und mit den Leuten, die diese Spiele erfunden haben.

Einer von ihnen ist Will Brierly, ein junger Mann aus Massachusetts. Eines Nachts vor sechs Jahren wachte Brierly durstig auf. Er hatte keinen normalen Durst; er brauchte kein Wasser. Ihn quälte ein heißes Verlangen nach Limo. Aber es war keine mehr im Haus, und in seiner Stadt in der Nähe von Boston war der Supermarkt noch geschlossen. Also ließ sich Brierly zu einer kühnen Entscheidung hinreißen, die man wohl am ehesten im Halbschlaf gut findet: Er mach-

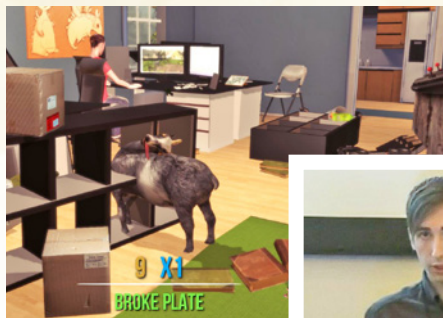
te sich virtuelle Limo. Er begann mit der Arbeit an Soda Drinker Pro, einer Limonaden-Trink-Simulation. Brierly schuf die erste Version des Spiels in einer einzigen Arbeits-sitzung, von drei Uhr morgens bis elf Uhr abends. Soda Drinker Pro sah aus wie der erste Gehversuch eines Gamedesign-Studenten: In leeren Levels tänzelt eine Limo-



dose vor dem Gesicht des Spielers herum. Die Texturen sehen aus, als hätte ein Kleinkind die Filzstifte geschwungen. Selbst die Dose ist nur ein Zylinder mit matschigem Aufdruck; dabei sieht man sie pausenlos aus nächster Nähe. Das Spiel ist eine FPS, eine First-Person-Soda. Als diese erste Version des Schenkelklopfers fertig und der örtliche Supermarkt wohl schon wieder zu war, tat Brierly das Vernünftige: nichts. Schließlich war alles nur ein Witz. »Ich hab mir und ein paar Freunden einen Spaß gemacht. Sonst habe ich es nie herumgezeigt.«

Er wusste nicht, welche Chance er da verpasst hatte. Erst vier Jahre später traf Brierly zufällig einen Limo-Fan, der ein Limotrinker-Festival vorbereitete. Die beiden kamen ins Gespräch. Als der Bekannte von Brierlys FPS hörte, war er begeistert. Er wollte den Soda Drinker Pro unbedingt auf seinem Festival ausstellen. Durch den Auftrag beflügelt krepelte Brierly sein krudes Spiel komplett um. Er erweiterte das Fünf-Level-Original auf 25 Level, wechselte die Engine und machte sogar Werbung. Er gestaltete eine bemerkenswert hässliche Webseite im Stil der frühen 2000er Jahre. Ein Willkommensvideo erinnerte an surreal schlechte Werbefilmchen, wie man sie gelegentlich nachts auf offenen Kanälen entdeckt. »Lassen Sie mich Ihnen bei Ihren Limo-Simulations-Bedürfnissen behilflich sein!«, begrüßt eine Callcenter-Agentin die Besucher der Seite. Die Werbeversprechen erschöpfen sich in schönen Nonsenssätzen: »Mit Soda Drinker Pro brauchen Sie keine Limo in der Hand zu halten, um eine in Ihrem Geist zu erleben.«

Mit der Webseite führte Brierly den Witz noch eine Ecke weiter. Nicht mehr nur die Existenz seines sinnlosen Spiels war ein Witz, sondern auch die Werbung dazu. Über den eigentlichen Wert des Soda Drinker Pro hegte Brierly keine Illusionen. Man konnte es gratis auf der Seite herunterladen. Mit einem besonderen Erfolg rechnete der Entwickler immer noch nicht. Dann aber ging alles sehr schnell. Er stellte den Titel im Indiespiele-Kanal von Reddit vor. Schnell fand er erste Fans. Ein sehr nachdenkliches Let's-Play-Video drehte Runden auf Youtube und fand Tausende Zuschauer. Das war der end-



Mit dem Goat Simulator, der eine Gummiziege mit unzerstörbarer Klebebezug »simuliert«, feierten Armin Ibrisagic (Mitte) & Co. ungeahnte Erfolge.

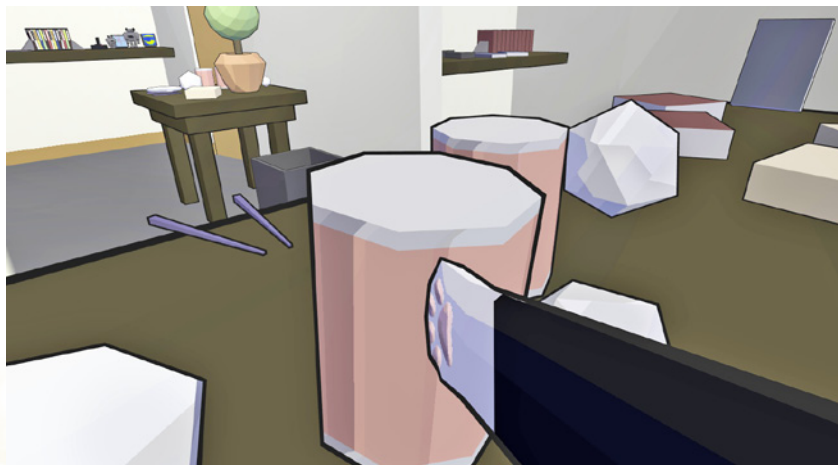
gültige Startschuss für Brierly: »Ab da begriff ich, dass andere Leute auf das Spiel anspringen. Die Sache entwickelte ein Eigenleben.« Er wusste auch, wie er den Hype weiter befeuern konnte: mit größeren, besseren Versionen seines Spiels. »Die nächste Version hatte über 100 Level und Unterstützung für Oculus Rift. Wir haben eine Android-Version mit Unterstützung für Google Cardboard gemacht, die auch in einem Humble Mobile Bundle enthalten war. Und wir arbeiten pausenlos an der Xbox-One-Version mit Kinect-Unterstützung.« Brierly begann, das Spiel zu verkaufen. Der volle Soda Drinker Pro kostet 5 Dollar, die Android-Version ist für 1,45 Euro erhältlich. Brierly besuchte auch Messen und Conventions, soweit sie in Reichweite waren. Auf der PAX begegnete ihm der erste Soda-Drinker-Pro-Cosplayer – eine menschliche Limodose mit der authentisch vermatschten Textur als Aufdruck.

Seit der ersten Veröffentlichung wurde der Soda Drinker Pro knapp 400.000 Mal heruntergeladen. Aber der Großteil der Downloads entfällt auf kostenlose Versionen. Trotz aller Aufmerksamkeit ist die Limo-Sim kein kom-

merzieller Hit. Aber wer hätte überhaupt gedacht, dass man mit einer so beknackten Idee Geld verdienen kann? Brierly nicht. Bis heute ist er nicht sicher, warum sein Spiel Erfolg hat. »Ich denke, es ist eines dieser Spiele, in denen du machen kannst, was du willst, weil es keine Regeln gibt. Das kann auch Spaß machen«, versucht er zu erklären. Und Spaß machen kann das Spiel womöglich wirklich. Aber wie unterscheidet man sich damit von Hunderten Spielen, die besser aussehen und in denen man auch dumm rumlaufen kann? Wie kann Brierly sich gegen andere Witzspiele durchsetzen, die keiner spielt? Das kann er nicht erklären. Eines aber hat Brierly verstanden: wie man einen kleinen Erfolg ausschachtet und dranbleibt. Nach der ersten Aufmerksamkeit hat er sich nicht lange bitten lassen. Er hat an dem Spiel gearbeitet, hat auf Chancen reagiert. Soda Drinker Pro entwickelt sich zu einem Running Gag. Wann immer ein neues technisches Gerät erscheint, wird es Menschen geben, die den Soda Drinker Pro darauf spielen wollen. Und Brierly wirkt so, als würde er diesen Wunsch gern erfüllen. Doch das Spiel erschöpft sich in seiner



Moorhuhn ist eines der erfolgreichsten Billigspiele.



Das Katzenspiel Catlateral Damage erntete auf Kickstarter 61.944 Dollar.

Fünf kuriose Hits

Diese fünf Spiele hatten gegen jede Chance und gegen jede Berechtigung kommerziellen Erfolg.

Deer Hunter (PC, 1997)

Diese primitive Jagdsimulation wurde der Legende zufolge von drei unerfahrenen Entwicklern in elf Wochen zusammengeschustert. Das sieht man dem Spiel an. In der Originalversion darf der Jäger sich drehen, aber nicht gehen. Vor allem darf er warten. Die Farce war erfolgreich genug für eine ganze Serie weniger schlechter Fortsetzungen.



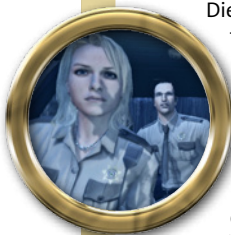
Autobahn Raser (PC, 1997)

»Deppenleerzeichen« nennt man die regelwidrige Getrenntschreibung von zusammengesetzten Wörtern ohne Bindestrich. Vielleicht hätte der Fehler im Titel etwaige Käufer für dieses Billig-Rennspiel mit deutschen Landmarken warnen sollen. Hat er nicht: sieben Fortsetzungen, ein Kinofilm.



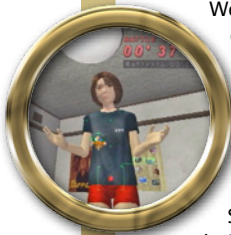
Deadly Premonition (PS3, Xbox 360, 2010)

Dieses Horror-Action-Adventure war nicht nur surreal, sondern auch surreal schlecht. Unfassbar langatmig und billig produziert dackelt es dem großen Vorbild Twin Peaks hinterher. Am Ende war es exotisch genug, um als Kultspiel zu gelten.



Mr. Moskeeto (PS2, 2002)

Wer wollte nicht schon einmal eine Mücke sein und eine ganz normale Familie terrorisieren? Mr. Moskeeto setzt diese krude Spielidee erstaunlich nüchtern um und ist damit am Ende fast schon ein interessantes Schleichspiel. Die Verkäufe in Japan haben sogar für eine Fortsetzung gereicht.



Big Rigs (PC, 2003)

Sicher war es kein Hit – aber Big Rigs war in der Produktion so billig, dass es auch mit schmalen Verkäufen ein richtig schöner Erfolg werden konnte. Streng genommen wurde eine völlig unfertige Version eines einfallslosen Rennspiels auf den Markt geworfen. Berühmt ist die fehlende Kollisionsabfrage: Der Geistertruck kann einfach durch alles hindurchfahren.



Pointe. Der Soda Drinker Pro ist sinn- und spaßbefreit, wenn man den ersten kichern-den Trip durch die Levels unternommen hat. Man läuft nur herum und trinkt Limo? Ja, haha. An einer gut dokumentierten Stelle wurde Vivian Clark versteckt, ein weiteres Spiel von Brierly. Es ist nur über eine geheime Passage in Soda Drinker Pro zugänglich. Aber hier hat das Phänomen seine Grenzen. Es ist nicht groß genug für Spin-off-Titel, die dazu deutlich schwerer zu verstehen sind. Vivian Clark ist eine Art assoziative Minispielsammlung. Die Grafik ist nicht viel besser als die von Soda Drinker Pro. Eine Kickstarter-Kampagne ist gefloppt.

Unwahrscheinliche Hits können auch viel größer ausfallen. Das Urknall-Let's-Play zum Soda Drinker Pro hat 30.000 Zuschauer gesammelt, das erste Video zum Goat Simulator über vier Millionen – ein Fingerzeig, wie erfolgreich alberne Spiele sein können. Aber ist das unfair gegenüber weniger albernem Titeln, die aufwändiger produziert sind? Kaufen nur Idioten solche Spiele? Immerhin sagen die Entwickler selbst auf Steam: »Der Goat Simulator ist ein völlig dummes Spiel, und um ehrlich zu sein, sollten Sie Ihr Geld wahrscheinlich für etwas anderes ausgeben.« Kaufen kann man den Goat Simulator natürlich trotzdem, für 10 Euro. Armin Ibrisagic vom Entwickler Coffee Stain Studios hält den Hinweis für wichtig: »Wir haben immer versucht, ehrlich über das Spiel zu sprechen. Wir versuchen nie, es aggressiv zu verkaufen. Wenn mich jemand fragt, ob er den Goat Simulator kaufen sollte, sage ich ihm, wenn er denkt, zerstörerische Ziegen seien witzig, dann ja. Wenn nicht, dann nein. Spieler schätzen das.«

Bei den Coffee Stain Studios fand man die Idee ebenfalls witzig; mehr aber auch nicht. Der Indie-Entwickler hat zuvor vor allem die Sanctum-Serie entwickelt, eine Mischung aus Shooter und Tower Defense. Für etwas Abwechslung veranstaltete das Studio einen internen Game Jam. So entstand das erste Konzept für den Goat Simulator. Schon der Titel war ein Witz, denn simuliert wird

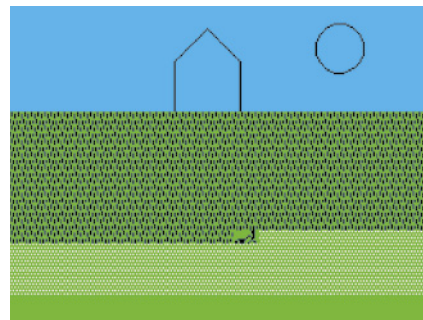
hier gar nichts – außer irrsinnig überzogener Physik. Die Heldenziege hüpfert, rammt und leckt sich durch einen chaotischen Tony-Hawk-Verschnitt. Statt Skate-Tricks werden kreative Zerstörungsmanöver belohnt. Auch die billige Präsentation voller Fehler ist ein Witz für sich. Klettert die Ziege eine Leiter hinauf, schwebt die hintere Körperhälfte in der Luft. Das ist immer noch besser, als das, was die vordere bietet – Kopf und Nacken der Ziege zucken wild hin und her, als wäre das Tier von Dämonen besessen. Kurios und witzig genug für ein kleines Video fanden die Entwickler das Spiel schon. »Als es fast fertig war, habe ich ein bisschen Gameplay aufgenommen und auf Youtube gestellt. Vier Millionen Views habe ich aber nicht erwartet«, stellt Ibrisagic klar. Der ursprüngliche Plan stand ausdrücklich unter dem ersten Video: Der Goat Simulator sollte niemals kommerziell erscheinen. Es war ein alberner Witz, das Video ein Lebenszeichen an Fans und Freunde. Aber der öffentliche Druck änderte alles. »Anfangs, als das Video zum viralen Hit wurde und ein paar Hunderttausend Mal innerhalb eines Tages geschaut wurde, waren wir zwar glücklich. Aber da waren wir nicht absolut überzeugt, dass man das Spiel kommerziell veröffentlichen könnte. Wir hatten Angst, dass es wie bei diesem Trashfilm Snakes on a Plane würde, wo jeder ein bestimmtes Zitat kennt, aber niemand den Film kauft. Als wir aber ein paar Millionen Views hatten, dachten wir, verdammt, lass uns dieses Ziegending versuchen!«

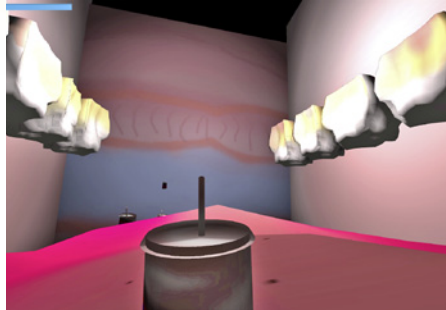
Zehn Wochen lang wurde die kommerzielle Version entwickelt. An die Öffentlichkeit kam das Spiel schneller, denn es durchlief das Early-Access-Programm bei Steam. Da war es gut aufgehoben, schließlich waren die Bugs hier ein Teil des Witzes. So konnte man den Goat Simulator auch als Parodie auf andere Early-Access-Spiele sehen, die für immer in der Fehlerhölle verharren. Allerdings gehören Fehler auch in der finalen Version dazu: »MILLIONEN VON BUGS!« ist ein offiziell beworbenes Feature. Dass derartiger Trash zum Überraschungserfolg

»Verbessern Sie Ihre Limo-Trink-Fähigkeiten!«

Advanced Lawnmower Simulator

Im britischen Computermagazin Your Sinclair testet der Spielejournalist Duncan MacDonald anno 1990 den Advanced Lawnmower Simulator, einen kruden Rasenmäher-Simulator für den ZX Spectrum. MacDonald preist das Schrottspiel als »brillant«, verleiht 9 von 10 Punkten und einen »Megagame«-Award. Erst später stellt sich heraus: MacDonald hat den Müll selbst programmiert – als Aprilscherz. Bei den Lesern wird das Graskürzspielchen dennoch zum Kult, immer wieder taucht es auf den Leserbriefseiten auf, bis Your Sinclair es fast anderthalb Jahre später auf die beigelegte Speicherkassette packt. Daraufhin programmieren Leser sogar drei Fortsetzungen. Einer der ersten Trash-Hits.





Im Soda Drinker Pro von Matt Brierly (links oben) kann man an verschiedenen Orten Limo trinken. Das im Spiel versteckte Vivan Clark (rechts unten) flopfte später auf Kickstarter.



wird, muss sich für die Entwickler seltsam anfühlen. Denn die Ziegen-Sim widerlegt alles, was vorher für das kleine Studio galt. »Sanctum und Sanctum 2 haben insgesamt vier Jahre Entwicklungszeit verschlungen«, erklärt Ibrisagic. Dennoch erlösten beide Spiele in den Jahren ihres Bestehens nicht so viel wie der Goat Simulator in wenigen Monaten. Dem schwedischen Entwickler haben die Ziegen gut getan. »Wir können mehr Risiken eingehen, mehr Leute einstellen und mehr Spiele entwickeln als jemals zuvor«, stellt Ibrisagic fest. Angst, künftig »das Ziegenstudio« zu werden, treibt ihn nicht um. Aber ob er aus der Episode etwas gelernt hat? »Definitiv. Ich bin nur noch nicht ganz sicher, was.« Erklären können die Entwickler ihren Erfolg nämlich auch nicht. »Ich glaube, die Leute mögen Ziegen wirklich gerne«, scherzt Ibrisagic, bevor er sich zu einer ersten Antwort durchringt: »Es ist ja schön, dass ausgefeilte Triple-A-Spiele so riesig geworden sind. Aber ich glaube, eine Stärke des Goat Simulator liegt darin, dass man sich davon mal erholen kann. Er versucht nicht um jeden Preis, mehr zu sein, als er ist.« Auch Ibrisagic hat also keinen Grund zur Hand, der nicht auch für ein Meer weniger erfolgreicher Spiele gelten würde. Wem überproduzierte Triple-A-Spiele auf die Nerven gehen, der findet auf Steam Hunderte Alternativen, die weniger kosten, besser aussehen und sich besser spielen als der Goat Simulator.

Vergleicht man Ziegen mit Limo, kann man zumindest ein paar Gründe für den besonderen Erfolg des Goat Simulator finden. Er ist nicht völlig witzlos – er war von vornherein so unterhaltsam, dass seine Entwickler ein Spielvideo veröffentlichten. Er ist im Vergleich zu Gags wie dem Soda Drinker Pro kein hingerotztes Amateurspiel – ein erfah-

renes Indie-Studio hat über drei Monate daran gearbeitet. Auch hier gibt es versteckte Spielbereiche und -mechanismen zu entdecken. Ein umfangreicher Patch lieferte nach der Veröffentlichung neue Spielmöglichkeiten nach, sogar einen Splitscreen-Modus. Und die Spielmechanismen sind nicht völlig trivial – die Tony-Hawk-Serie ist immerhin eine heiß geliebte Vorlage. Dazu liegt die Serie brach und ist reif für einen Nachfolger, der in die Lücke stößt. Auch wenn er diese Lücke mit einer Ziege füllt. Von den Coffee Stain Studios kann man lernen, wie man als professioneller Entwickler aus einem ersten Hype großen kommerziellen Erfolg schmiedet. Aber woher man den ersten Hype nehmen soll, das ist deutlich

schwerer zu beantworten. Bei Soda Drinker Pro und beim Goat Simulator waren es sehr persönliche Witze, die erst im Nachhinein einem Publikum präsentiert wurden.

Hatoful Boyfriend dagegen hatte seinen ersten Auftritt, bevor es überhaupt ein Spiel gab. Seine Schöpferin, die Manga-Zeichnerin Moa Hato, erkannte einfach, dass ein Trailer deutlich weniger Arbeit bedeutet als ein ganzes Spiel: »Ich wollte lernen, wie man eine Visual Novel entwickelt, also dachte ich, es wäre ein guter Ansatz, einen Trailer zu machen.« Der erste April nahte, und so entschied sich Hato für keine ganz normale Visual Novel: »Ich habe mich für Vögel entschieden, einfach weil ich Vögel liebe. Besonders Tauben.« Hato schuf innerhalb eines Tages den Trailer für eine Dating-Sim, in der man als Menschenfrau mit Tauben flirtet. Das ist entgegen aller Klischees auch in Japan, dem Herkunftsland von Hato, merkwürdig. Aber es sollte ja auch nur ein Scherz sein, ein komplettes Spiel war gar nicht geplant. Als das Video schnell Erfolg fand, ließ Hato sich nicht zweimal bitten. Innerhalb eines Mo-

»Ernsthaft, schau dir diesen Ziegenhals an!«

Fünf kuriose Flops

Diese fünf Spiele waren mindestens ebenso abwegig und kurios – und totale Flops.

Flirt-Gewitter (PS3, Wii, 2011)

Sein katastrophales Partyspiel vermarktete Ubisoft über die »provokante Steuerung« mit Bewegungscontrollern. Wem das noch nicht heiß genug war, der konnte sich vom Wii-Controller »pikante Begriffe« ins Ohr flüstern lassen und diese dann pantomimisch darstellen. Gott sei Dank zog dieses Gewitter schnell vorüber.



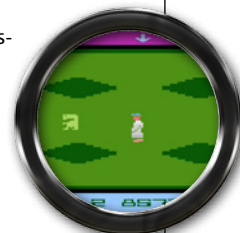
Kris Kross: Make My Video (Sega Mega-CD, 1992)

In der kurzen und erfolglosen Make My Video-Serie nimmt das zu Recht vergessene Hip-Hop-Duo Kriss Kross einen besonderen Platz ein. In stolzen drei Songs ließen sich Musikvideos live bearbeiten, dazu gab es billige Effekte.



E.T.: The Extra-Terrestrial (Atari 2600, 1982)

Es gilt als das schlechteste Spiel aller Zeiten, als alleiniger Auslöser einer Branchenkrise. Tatsächlich war E.T. nur der Prototyp eines hilflos hingeschluderten Lizenzspiels, das kaum erkennbare Bezüge zu seiner Vorlage besitzt.



Stalin vs. Martians (PC, 2009)

Wenn ein Spiel von seinen Machern als »trashig« angekündigt wird, ist das kein gutes Zeichen. Dieser aggressiv bunte Echtzeittitel konnte auch hinter seinem bemühten Humor nicht verbergen, wie schlecht er war. Eine Fortsetzung scheiterte auf Kickstarter.



Animal Football (PS2, 2003)

Was ist noch absurder, als ein Spiel mit billig abgekupferten Disney-Charakteren vollzustopfen und es mit einem ausladenden Animationsfilm zu befüllen, der so aussieht und klingt, als wäre er von einer Person gezeichnet und synchronisiert worden? »Fußball« draufzuschreiben und dann die Spieler nicht an den Ball zu lassen, ist sicher ein Anfang.



nats hatte sie eine kostenlose Demoversion des Spiels fertig, ein paar Monate später einen kommerziellen Release. Auf den japanischen Hobbymärkten, auf denen es angeboten wurde, verkaufte es sich hartnäckig aus. Das war 2011. Seitdem hat es eine Übersetzung ins Englische gegeben, die sich 7.000 Mal verkaufte. Anfang September ist ein Remake erschienen, das man jetzt auch auf Steam kaufen kann.

Hato musste nicht lange überlegen, wie ihr Spiel über den ersten Gag hinaus interessant sein könnte. »Die Prämisse soll albern wirken. Aber sobald du dich auf das Spiel einlässt, soll die Tiefe dich fesseln.« Was immer man vom menügetriebenen Multiple-Choice-Gameplay einer Dating-Sim hält – mit anderen Titeln in diesem Genre kann Hatoful Boyfriend locker mithalten. Es ist deutlich mehr als ein Witzspiel. Die Kurzformel »Dating-Sim mit Tauben« hat dann außerhalb Japans geholfen. Hier gibt es keinen traditi-

onellen Markt für Dating-Sims, wohl aber einen für exotische Witze. Den internationalen Erfolg hat Hato aber auch aktiv angeschoben. »Es ist wahrscheinlich mein Glück, dass ich öfter mit Herausgebern in den USA und Europa arbeite. Deswegen zögere ich nicht, Kontakte überall auf der Welt zu knüpfen.« Aber wie

und warum ein Spiel aus einem Nischengenre zum internationalen Erfolg werden konnte, indem es noch absurder wurde, das kann auch Hato nicht erklären.

»Ich hätte nie gedacht, dass HB ein so großes Publikum findet. Vor allem bin ich überrascht, dass Menschen in so vielen

Ländern sich für eine Tauben-Dating-Sim interessieren.« Sie freut sich auch über ihre deutschen Fans. Und sie nutzt jede Chance auf ein größeres Publikum. »Ich hatte gehört, dass einige Leute im britischen Studio Mediatonic HB gespielt und geliebt haben. Sie seien interessiert, ein Remake zu machen, das besser auf modernen Betriebssystemen läuft. Ich habe sie sofort angemailt!«



So verschieden die Spiele um simulierte Limo, Krawallziegen und romantische Tauben auch wirken, ihre Entwickler haben alle eines gemeinsam: Sie haben auf den ersten Hype entschieden reagiert und sich nicht zweimal bitten lassen, das erste Interesse an ihrem Titel weiter zu bedienen. Sie haben dabei ganz selbstverständlich ihre ursprünglichen Titel mit viel Arbeit zu etwas aufgebaut, das deutlich besser und umfangreicher war als der Stein des Anstoßes. Diese Professionalität dürfte eine wichtige Rolle spielen – nicht unbedingt beim Erzeugen des ersten Hypes, ganz sicher aber bei der Aufrechterhaltung. Besonders gut verinnerlicht hat das Soda-Veteran Brierly. Er ist über Events getingelt und hat dort Vorträge zu seinem Spiel gehalten. Er besucht aus eigener Initiative alle möglichen Conventions, die zu seinem Spiel passen. Neben der PAX war er auch auf der ComicCon. Auf unsere E-Mail-Anfragen antwortet er besonders schnell und ausführlich.

So kann man wenigstens erklären, warum manche Spiele es eben nicht schaffen, mehr als ein bisschen Aufmerksamkeit zu erzeugen.



Arn Richtert

Interview: Viscera Cleanup Detail

RuneStorm, ein kleines Studio dreier Brüder aus Südafrika, hatte mit dem ersten Spiel einen totalen Flop gelandet. Kurz vor der Pleite brauchten sie dringend einen Hit – und schufen Viscera Cleanup Detail, ein Spiel, in dem der Spieler nach einer erfolgreich abgewehrten Alien-Invasion die blutigen Levels putzt. Arn Richtert erzählt von der Rettung – die er immer noch nicht ganz versteht.

GameStar Wie seid ihr auf die Idee zum Spiel gekommen?

Arn Richtert Die Arbeit an Viscera Cleanup Detail begann ungefähr eine Woche, nachdem wir unser erstes Spiel Rooks Keep veröffentlicht und nur sehr wenig Echo bekommen hatten. Wir saßen beim Abendessen und überlegten, wie wir etwas machen könnten, das auf jeden Fall ein Echo finden würde, allein schon weil es eine starke Idee oder einen guten Aufhänger hatte. Etwas, das man einfach nicht übersehen konnte. Irgendwann kam mir dann die Idee, die Science-Fiction-Schweinereien nach einem typischen Ego-Shooter putzen zu müssen. Darüber hat wahrscheinlich jeder Spieler schon mal kurz nachgedacht.

► Aber macht das Spiel euch oder euren Spielern auch Spaß?

◀ Ja, absolut. Ich glaube, in dem Spiel steckt genauso viel Leben wie in anderen auch. Es hat eine spannende Seite, die über den ersten Lacher hinausgeht. Du kannst es ganz in Ruhe spielen. Und uns macht es Spaß, mit den verwüsteten Levels kleine Geschichten zu erzählen.

► Seit wann arbeitet ihr daran?

◀ Schon eine ganze Weile, seit Juli 2013, als wir die erste Alpha-Version veröffentlicht haben.

► Was dauert so lange?

◀ Die Physiksimulation, vor allem im Multiplayer, verschlingt viel Zeit. Wir investieren auch in das Design der Levels viel Arbeit. Uns war sehr wichtig, wirklich den Spielen zu ähneln, in denen diese Sauereien angerichtet werden; nicht nur die Orte nachzustellen, sondern auch das technische Niveau zu erreichen.

► Habt ihr das Spiel beworben?

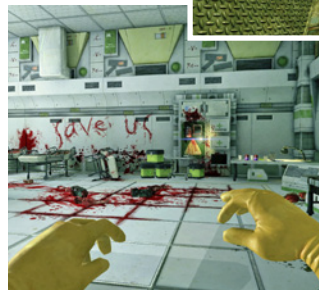
◀ Für die erste Alpha haben wir nur einen Trailer hochgeladen, das Spiel auf Steam Greenlight angemeldet und es in unserem eigenen Netzwerk erwähnt. Und dann ist es von allein abgehoben. Das war sehr cool.

► Habt ihr damit gerechnet?

◀ Wir waren überrascht. Wir haben natürlich immer gehofft, aber es gibt keine Garantien. Das Feedback war toll. Jeder hatte Ideen und erzählte Geschichten. Spielvideos tauchten auf Youtube auf – einfach ein großartiges Gefühl.

► Versteht ihr im Nachhinein, was ihr richtig gemacht habt?

◀ Ich denke schon, dass die har-



Wischmopp statt Waffe – in Viscera Cleanup Detail putzen wir die Überreste einer Alien-Invasion weg.

te Produktionsarbeit jenseits des albern Aufhängers wichtig war. Wenn wir dasselbe in 2D oder mit Pixelart-Optik oder

tionen eingebracht, wie man es nicht machen sollte. Wir haben uns zu lange nicht auf den Kern des Spiels konzentriert. Wir spielen und lieben eigentlich Actionspiele. Die seltsame Entscheidung, etwas mit Schach zu versuchen, war ein Fehler.

► Und wie lange habt ihr an Rooks Keep gearbeitet?

◀ Etwa zwei Jahre, wenn man die Pausen herausrechnet.

► Es muss schwer sein, wenn ein Spiel nach viel Arbeit floppt.

◀ Ja. Das ist auch ein wichtiger Grund dafür, dass VCD existiert.

► Macht ihr deshalb jetzt schnellere Projekte?

◀ Ja, genau. Wir wollen unsere Ideen und Prototypen der Welt zeigen, damit sie entweder schnell scheitern oder Erfolg haben.



Die rettende Idee kam beim Abendessen

auch nur in 3D ohne Lichtquellen gemacht hätten, wäre das wohl nicht so gut angekommen.

► Viele Witzspiele scheitern. Was habt ihr richtig gemacht?

◀ Wir haben gar nicht versucht, besonders lustig zu sein. Humor ist für uns fundamental vorhanden, vor allem schwarzer Humor.

► Hat euch der Flop mit Rooks Keep denn etwas für VCD gelehrt?

◀ Es hat uns viele harsche Lek-

sharkoon



**SHARK
ZONE**



Brandneue Gaming-Serie!



SHARK ZONE: Die neue Serie von Sharkoon - speziell entwickelt für Gamer!

Vertraute hohe Sharkoon Qualität mit bekanntem attraktivem Preis-Leistungs-Verhältnis. Das schwarzgelbe SHARK ZONE Design hebt Deine spielerischen Skills reizvoll hervor und sendet eine optische Warnung an Deine Gaming-Rivalen. Verwendung auf eigene Gefahr!



P40 GAMING
MOUSE MAT



M20 GAMING
MOUSE



H10 GAMING
STEREO
HEADSET

www.sharkoon.de



Hatoful Boyfriend bietet viele attraktive Tauben im paarungsfähigen Alter, besteht im Prinzip aber nur aus Texttafeln vor statischen Bildern.

gen. Bemühte Witze ohne große Erfolge gibt es genug. Da wäre etwa der Rock Simulator: ein Spiel, in dem man ein Stein sein kann. In verschiedenen Spielumgebungen. Aus der ersten Ankündigung konnte man nicht erkennen, was der Stein wohl tut; oder ob der Witz darin liegt, dass ein Stein eben nur herumliegt. Da wäre der Game Journalism Simulator, ein vermeintliches Parodiespiel, das aber nicht als Witz über Journalismus verstanden werden will, und zu dem es nicht viel mehr gibt, als eine schludrig formulierte Ankündigung. Liegt da schon der Witz über Journalismus begraben? Und diese beiden Titel sind noch vergleichsweise erfolgreich – sie haben wenigstens etwas Interesse in der Öffentlichkeit und mehrere Newsartikel auf großen Spieleseiten losgetreten. Aber weit haben es beide nicht gebracht. Zwei Gründe dafür kann man ausmachen. Der erste Grund liegt schon in der umständlichen Zusammenfassung. Man versteht sie nicht sofort. Es gibt kein lustiges Video, das jedem sofort einleuchtet. Zweitens reißen ihre Entwickler sich nicht gerade um das Rampenlicht. Man findet insgesamt wenig Videos oder konkrete Informationen zu den Titeln. Anfragen im Rahmen dieser Reportage blieben unbeantwortet.

Wie kann man angesichts dieser Hits und Flops also den eigenen viralen Spielehit planen? Zumindest sechs Faustregeln kann man aus den Beispielen ableiten. Ob alle für jedes Beispiel gelten, ist allerdings Auslegungssache.

- ★ Erstens braucht man eine einfache Idee, die sofort witzig aussieht. Aus der Ego-Perspektive als Katze Unheil anrichten? Bingo! Catlateral Damage hat im Juli über 60.000 Dollar auf Kickstarter eingenommen. Dass in dem Bewerbungsvideo auch noch echte, niedliche Katzen auftreten, hat sicher nicht geschadet.
- ★ Zweitens braucht man ein Spiel, mit dem auch andere witzig sein können. Let's Plays von den richtigen Leuten können Spiele auf einen Schlag populär machen. Spiele wie der Surgeon Simulator 2013 leben von diesem Comedy-Potenzial. Jeden Finger einer Arzthand einzeln zu steuern und dabei eine Operation zu versemeln, macht vielen Spielern keinen Spaß – jemand anderem beim Scheitern zuzuschauen, dagegen schon.

★ Drittens braucht man ein Spiel, das zumindest irgendjemanden wirklich fesselt. Hatoful Boyfriend geht auf diesem Weg besonders weit. Es ist im Vergleich zu seiner ernst gemeinten Konkurrenz überhaupt nicht unterentwickelt. Die Geschichte geht weit über ihre beknackte Prämisse hinaus. Es ist relativ schwierig, mit den Tauben zu flirten, ohne von ihnen in ihren Bann gezogen zu werden.

★ Viertens sollte man bereit sein, echte Arbeit in den vermeintlich primitiven Hit zu stecken. Coffee Stain Studios haben es als große Erleichterung empfunden, für den Goat Simulator nur die größten Bugs beheben zu müssen. Alles, was das Spiel nicht zerstört, gehört eben zum chaotischen Charme. Aber immer noch hat sich ein 17-köpfiges Indie-Studio zehn Wochen lang damit beschäftigt (wenn auch nicht vollständig und ausschließlich). Es gibt viele ernsthaftere Spiele mit weniger Mannstunden.

★ Fünftens sollte man die Aufmerksamkeit auch bedienen können. Hat man einen Hit, geht die Arbeit erst los. Spieler bombardieren den Entwickler mit Support-Anfragen. Journalisten wollen Pressematerial, Muster und Interviews. Ist der virale Hit gar das erste kommerzielle Projekt, dann gibt es einen komplett neuen, unattraktiven Bürojob, der plötzlich auf die Spielermacher wartet: Studios managen sich nicht von alleine.

★ Sechstens muss man Glück haben. Wenn eine Spielidee kein Publikum findet, kam sie vielleicht einfach zur falschen Zeit. Vielleicht füllt gerade ein anderes ungewöhnliches Spiel die Vermischtes-Sparten. Vielleicht will im Winter niemand über das Speiseeis-Spiel schreiben.

Diese Regeln klingen vernünftig, aber nicht besonders originell. Mehr noch – sie gelten nicht nur für Witzspielchen. Sie gelten für praktisch jedes Indie-Projekt, das sich mit vielen Konkurrenten und begrenzten Ressourcen um ein bisschen Aufmerksamkeit prügeln muss. Und wenn man Wochen in

die Weiterentwicklung einer wirklich beknackten Idee steckt, wünscht man sich vielleicht doch, man hätte etwas ganz Bodenständiges entwickelt. Etwas, das man ganz unironisch gut finden kann und selber spielen will. Eine echte Ziegensimulation, zum Beispiel.

Bevor man dem Erfolg naheifert, sollte man sich vielleicht noch eine unterschätzte Frage stellen: Was man tut, wenn er eintrifft. Renato Massaro hat als 21-jähriger Informatikstudent sein Browserspiel Hacker Experience online gestellt. Natürlich freute er sich, als es auf der Seite Hacker News vorgestellt wurde. Doch dann begann der Stress: »Diesen plötzlichen Erfolg mit Tausenden Pageviews pro Sekunde hatte ich nicht erwartet. Ich bekam wirklich Angst. Was sollte ich tun? Wie sollte ich all die Spieler managen? Sollte ich Spielerfragen beantworten oder Bugs beheben oder den Server optimieren?« Die Zweifel nagten an ihm. Aber der eigentliche Arbeitsaufwand fraß ihn auf. Schnell merkte er, dass er so mit seinem Studium nicht weitermachen konnte. Renato wollte jedoch kein Rockstar werden, sondern weiter studieren. Er wandte sich mit einem Hilferuf an das Netz: Er bot sein laufendes Online-Spiel zum Verkauf an. Leicht fiel ihm das nicht. »Das war mein erstes Projekt, und für mich fühlt es sich wie mein Kind an.«

Wie Renato Massaro sind viele Spielermacher auf die plötzliche Öffentlichkeit nicht gut vorbereitet. Die isolierte Arbeit an einem Projekt mag mitunter extrem einsam sein. Umso schockierender kann nachher der Sprung in die breite Öffentlichkeit ausfallen. So ist es zu erklären, dass ein Entwickler sein geliebtes Projekt innerhalb weniger Tage einfach wegwerfen will. Inzwischen hat sich Renato gegen die Kaufvorschläge entschieden und stattdessen für Hilfe. Er hat zwei Partner gefunden, die an dem Spiel mitarbeiten werden. »Sie haben noch nicht angefangen, und ich stehe immer noch unter sehr viel Druck. Aber ich glaube, dass es in ein paar Wochen besser sein sollte.« Wenn der Hype abebbt, und die normale Arbeit weitergeht – das ist manchmal am schönsten. Jan Bojaryn / GR



NEVER SETTLE SPACE EDITION

Jetzt kaufen und 4 Spiele GRATIS erhalten.
*Bedingungen unter www.amd.com/neversettleforeveroffer.



KCS GAMING GAMING BUNDLE

Alles aus einer Hand. Unser Gaming Komplett-Set bestehend aus PC, großem TFT-Monitor, Cooler Master Gaming-Maus und Gaming-Tastatur ist sofort startklar.

CPU	AMD FX 8320 8x3.5 GHz	GPU	AMD RADEON R9 280 mit Mantle, 3GB GDDR5
HDD	SEAGATE 1000 GB SATA 3 (6gb/s)	RAM	8 GB DDR3-1600 Markenspeicher
MB	ASUS M5A97 2.0 AMD 970, AM3, ATX	NT	600 WATT B600 Cooler Master, 12cm Lüfter
OS	WINDOWS 8.1 64-Bit vorinstalliert	GAMES	4 GRATIS Vollversionen Never Settle Space Edition

Art.Nr. 104180

INKLUSIVE | CM STORM Devastator Gaming Maus + Tastatur | **ASUS TFT VS228NE**
54.6cm, 21.5 Zoll LED

879 €



KCS GAMING NEMESIS

All Ihr technisch unterlegenen Gamer, Ihr aus diesem Grund verspotteten Multiplayer - dies ist eure Zeit der gerechten Vergeltung! Schließt den Pakt mit NEMESIS, der Rachegöttin und triumphiert über die Ungerechtigkeit, die euch widerfahren ist!

CPU	INTEL CORE I7 4790 4x3.6 GHz (Haswell)	GPU	NVIDIA GEFORCE GTX 970 4096 MB GDDR5
HDD	SEAGATE 2000 GB SATA 3 (6gb/s)	SSD	SAMSUNG 840 EVO 250 GB, SATA-600
RAM	16 GB DDR3-1600 Kingston HyperX	MB	MSI Z97 GAMING 5 Sockel 1150, ATX, Z97
NT	600 WATT B600 Cooler Master, 12cm Lüfter	OS	WINDOWS 8.1 64-Bit vorinstalliert

Art.Nr. 100180



kiebel.de empfiehlt Windows



1479 €

VERSANDFERTIG INNERHALB VON 3-5 WERKTAGEN. ALLE PREISE IN EURO BRUTTO INKL. DER GESETZLICHEN MEHRWEHRSTEUER ZUZÜGL. VERSANDKOSTEN. ABBILDUNG ÄHNLICH. DRUCKFEHLER, IRRTÜMER ODER ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. ALLE ANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. GARANTIE GILT NUR FÜR PC-SYSTEME, RÜCKGABERECHT IM SINNE DES §13 BGB INNERHALB 14 TAGEN GEMÄSS §3 FERNABSATZGESETZ NUR IN UNBESCHÄDIGTEM UND IN ORIGINAL VERPACKTEM ZUSTAND.

Hall of Fame

Warcraft 3

Über verlängerte Sommerferien, ignorierte Vielleicht-Freundinnen, Über'n-Hof-Netzwerke und eine ganz neue Sicht auf Computerspiele: Wie ich zum gewieften Fantasy-Feldherr wurde. Lok'tar ogar! Von Christopher Reimers



Christopher Reimers
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Ich habe nie eine Chance gehabt.

Alles, was zu meiner Verklavung nötig war, hatte ich schon gesehen. Und wie hätte ich den Kontakt damit denn auch vermeiden sollen? In dem Alter? Mit diesem Hobby! Und mit diesen Freunden! Gerade noch bestaune ich mit einem meiner besten Schulfreunde namens Falk das aufwändig gerenderte Warcraft 3-Intro, da wandelt sich unser verblüffter Gesichtsausdruck schnell in debiles Grinsen. »Sammelt die Horde und führt Euer Volk dem Schicksal entgegen!«, heißt es in Warcraft 3, dabei hätte es auch genauso gut lauten können: »Sammelt die Clique und führt Eure Schulnoten dem Abgrund entgegen!« Als wir bald darauf mit Kriegshäuptling Thrall ins verregnete Arathi-Hochland aufbrechen, ahnen wir schon, dass wir die gerade beginnenden Sommerferien über die üblichen sechs Wochen hinaus ausdehnen werden.

Warcraft 3 zieht mich innerhalb weniger Minuten in seinen Bann. Unmittelbar, konsequent – magisch. Ich hätte die Freizeit anderweitig nutzen und das Mädchen treffen sollen, mit dem ich noch vor einer Woche

gemeinsam Kuchenteig geknetet hatte (und auch wirklich nur den). Aber nun ist es zu spät. Mein Herz gehört Blizzard, schon wieder! Dabei hätte ich es doch wissen müssen! Ziemlich genau zwei Jahre zuvor gelang mir ein beispielloser Coup: Ich überzeugte meine computerspiel-kritische Mutter mit diplomatischem Geschick, Beharrlichkeit und blumigen Versprechungen vom Kauf des fantastischen Diablo 2. Anschließend versumpfte ich mit meinen Freunden voller Glückseligkeit in Sanktuario. Als ich nach einjähriger Paladin-Karriere endlich aus diesem süßen Sumpf entsteigen wollte, ließ uns der Herr der Zerstörung ein neues Matschbad in Form des Addons ein. Ich fasste Barbar und Zauberin also kurzerhand an den Händen und sprang wieder zurück. Man muss deshalb festhalten, dass ich von Blizzard gewarnt war.

Nun also Warcraft. Ich weiß, dass wir schon bald ein zehn Meter langes Netzkabel hinüber zum Haus der Nachbarn spannen würden, um gemeinsam denkwürdige Mehrspielerschlachten zu schlagen. Doch bis dahin will ich diese Welt erst einmal ungestört erforschen. Also Spiel gekauft (diesmal ohne Mutti), ab nach Hause (ohne Kumpel) und losgelegt (ohne das blonde Mädchen). Schon im Prolog der Kampagne fesselt mich Warcraft 3 mit seiner packenden Geschichte. Nach einer unheilvollen Vision verfolge

Deswegen legendär

- perfekter Strategie-Rollenspiel-Mix
- tolles Fantasy-Universum
- abwechslungsreiche Kampagne
- einzigartige Helden

ich mit Thrall einen Propheten in Rabengestalt, rette mit meinen Kriegerinnen den – mit Verlaub – saucollen Orc-Helden Grom Hellscream vor den garstigen Menschen und breche mit der Horde schließlich nach Kalimdor auf. Ehe ich es mich versehe, bin ich mit Warcraft enger verbunden als mit jedem anderen Strategiespiel zuvor.

Denn Warcraft wird persönlich: Anstelle von hundert gesichtslosen Einheiten kontrollierte ich meinen Helden, einen echten Charakter mit individuellen Eigenschaften. Mit ihm sammelte ich Erfahrung, als ich die ersten Gnolle im Wald erlege. Mit ihm steige ich im Level auf und erlerne zum Beispiel einen Kettenblitz-Zauber, der gleich vier glitschige Murlocs auf einmal brutzelt. Und mit ihm erbeute ich abseits der Hauptwege nützliche Gegenstände von mächtigen Monstern – genau das liebte ich doch schon an Diablo! Um meinen Helden herum schare ich ein Dutzend unterschiedlicher Mitstreiter, jeder



Die insgesamt vier Fraktionen spielen sich spürbar unterschiedlich, die Untoten haben beispielsweise billige, aber dennoch starke Einheiten.



Die fantastische Gesichte rund um den Fall von König Arthas und den Aufstieg der Orks sorgt bisweilen für Gänsehaut.



Basisbau ist im dritten Teil wichtiger denn je. Mit Wachtürmen halte ich mir lästige Invasoren vom Leib. Oder versuche es zumindest.



Auf den verschlungenen Karten hausen so manch neutrale Kreaturen, die ich für Belohnungen und Erfahrung abmurkse.

Einzelne davon ist wichtig für mich. Hier zählt nicht Masse, sondern Klasse. Denn meine relativ kleine Armee ist auf eine clevere Mischung aus einzelnen Spezialisten angewiesen: Die schnellen Räuber reiten auf Wölfen und ziehen feindliche Flugeinheiten mit ihren Netzen zu Boden, die Troll-Kopfgeldjäger werfen Giftspeere aus der Distanz und regenerieren Lebensenergie.

Die individuellen Stärken und Schwächen bei allen vier Fraktionen (Orcs, Menschen, Untote und Nachtelfen) führen zu einem ausgewogenen Schere-Stein-Papier-Prinzip, das auch im Multiplayer nahtlos Bestand hat. Jede Einheit besitzt spezielle Zaubersprüche und kann weiterentwickelt werden, was natürlich Ressourcen kostet. Für das nötige Baumaterial fördere ich Gold und hacke Holz in den umliegenden Wäldern. Natürlich stampfe ich damit eine stattliche Basis aus dem Boden – nur so kann ich eine schlagkräftige Truppe ins Feld führen. Obwohl Warcraft nie so komplex wie ein Aufbau-Spiel wird, fühlt sich auch der Basisbau genau richtig an. Jedes Gebäude zählt, mitunter entscheidet sogar die Baureihenfolge über Sieg und Niederlage.

Doch was mich wirklich fasziniert, was sofort mein Herz gewinnt, bleibt die atmosphärische Welt mit ihren tollen Charakteren und ihrer fantastischen Geschichte. Als ich mit dem jungen Prinz Arthas an der Sei-

te des legendären Paladins Uther Lightbringer gegen die Armeen der Untoten kämpfe, bin ich mir sicher, ich könne tatsächlich noch alles zum Guten wenden. Trotz aller Rückschläge und im Angesicht der verheerenden Seuche, die unschuldige Menschen in willenlose Zombies verwandelt, geben wir nicht auf. Doch während ich mit offenem Mund vor dem Bildschirm sitze, wird Arthas seine Leidenschaft zum Verhängnis. Ein hoffnungsvoller Prinz, der sein Volk mit

Die Schulnoten dem Abgrund entgegen

allen Mitteln retten will und erbittert gegen das Böse kämpft, verliert letztlich seine Seele. Selbst Nietzsche hätte an Warcraft 3 seine helle Freude gehabt. Und als Arthas schließlich siegreich in sein Königreich zurückkehrt und als Held gefeiert wird, baut sich eine Szene auf, die ich nie wieder vergessen werde: Verdorben durch den Einfluss der mächtigen Runenklinge Frostmourne tritt der junge Prinz vor seinen Vater und streckt ihn mit dem Schwert nieder. Die Waffe, die einst den Sieg über die Untoten brachte, besiegelt nun das Schicksal des Königreichs Lordaeron. Gänsehaut! Dieser Seitenwechsel stürzt mich nicht nur in ein größeres Gefühlschaos als die Teigkneterei vor einer Woche, er verändert auch meine Perspektive auf die Geschichte von Warcraft.

Wie in einem guten Fantasy-Roman verschlinge ich Kapitel um Kapitel und muss nach jeder Mission sofort wissen, wie es mit meinen Lieblingsfiguren weitergeht. Im Gegensatz zu einem Roman kann ich hier aber tatsächlich aktiv mitmischen – fantastisch! Eine passende Inszenierung tut ihr Übriges: Die farbenfrohe, stilisierte Grafik hat etwas Märchenhaftes, der Soundtrack verdichtet die Atmosphäre, und die Sprecher hauchen jedem Charakter Leben ein – ganz zu schweigen von den mitreißenden Rendersequenzen. Alles wirkt wie aus einem Guss. Nachdem ich die Kampagne wie im Rausch durchgespielt habe und in der Schlacht um den Berg Hyjal endlich siege,

klopfen natürlich meine Freunde bei mir an. Ja, wir spannen das Netzkabel hinüber zu den Nachbarn und ja, wir verbringen den Großteil unserer Ferien gemeinsam in Azeroth, zusammen mit Lieferpizzen, Cola und einem Berg aus Knabberereien. Auch bei den folgenden LAN-Partys ist Warcraft 3 immer dabei – nach ja, eine tolle Zeit.

Vor diesem romantisch verklärten Hintergrund ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass ich wenig später den nächsten beiden Meilensteinen der Warcraft-Historie erliege: Mit Frozen Throne veröffentlicht Blizzard nämlich Jahr später das in meinen Augen beste Addon der Spielgeschichte. Es führt die Handlung nach der Schlacht um den Weltenbaum mit spannenden Missionen fort und verpasst dem Spiel noch mehr Feinschliff an genau den richtigen Stellen.

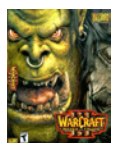
Warcraft 3 steht für sich allein, uneingeschränkt. Doch darüber hinaus ebnet es auch den Weg für das mit Abstand erfolgreichste Online-Rollenspiel überhaupt: World of Warcraft. Wer bis hierhin gelesen hat, kann vielleicht meine Leidenschaft für die Welt von Warcraft 3 nachvollziehen. Und möglicherweise verstehen, warum ich wenig später mit meinem stolzen Tauren-Krieger noch einmal nach Azeroth aufbrechen, wieder mit meinen Freunden, aber diesmal ohne Netzkabel und LAN-Verbindungen. Doch das ist eine andere Geschichte für eine andere Hall of Fame. **CR**



Die Comic-Gebäude und -Einheiten gehören zum Markenzeichen von Warcraft 3.

Warcraft 3 Echtzeitstrategie

PUBLISHER	Blizzard
ENTWICKLER	Blizzard
QUELLE	Archiv
SPRACHE	Deutsch, Englisch
MINIMUM	Windows 98, CPU mit 400 MHz, 128 MB RAM



SO LÄUFT'S Sowohl das Hauptspiel als auch das Addon Frozen Throne gibt's im Battlenet als »Classic Games« für den inzwischen allerdings recht stolzen Preis von jeweils 15 Euro als digitalen Download.

Fazit Eines der besten Echtzeitstrategie-Spiele aller Zeiten.

Hardware News

Release der Radeon R9 390X rückt näher



Angeblich setzt AMD zur Kühlung der Radeon R9 390X wie bei der Dual-GPU Karte R9 295 X2 auf eine Hybridlösung aus Luft- und Wasserkühlung von Asetek.

Während Nvidias erste GTX-900-Modelle erschienen sind, lässt AMDs Radeon-R9-300-Serie weiter auf sich warten. Im Internet sind allerdings Bilder von einem angeblichen Asetek-Kühler der Radeon R9 390X aufgetaucht, dazu scheint AMD die Karten der »Pirate Islands«-Generation bereits bei der Entwicklung eines neuen Linux-Treibers einzusetzen. Beides spricht dafür, dass sich die kommende Radeon-Generation bereits in einem sehr weit fort geschrittenen Stadium befindet. Der Kühler auf dem besagten Bild ähnelt dem Modell der Dual-GPU-Karte Radeon R9 295 X2 stark, bei dem es sich um eine Kombination aus Luft- und Wasserkühlung handelt. Sollte AMD für die Single-GPU-Karte Radeon R9 390X auch auf eine solche Hybridlösung setzen, lässt das in Sachen Hitzeentwicklung und Stromverbrauch nicht unbedingt Gutes erahnen. Mit dem Erscheinen der ersten »Pirate Islands«-Karten rechnen wir trotz aller Anzeichen nicht mehr in diesem Jahr, mehr Infos sollten aber bald kommen. **NR**

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

Prozessor	Phenom II X4 965
Arbeitsspeicher	4,0 GByte
Grafikkarte	Geforce GTX 650 Ti

Standard-PC



Mittelklasse-PC

Prozessor	Core i5 3570K
Arbeitsspeicher	8,0 GByte
Grafikkarte	Geforce GTX 760



High-End-PC

Prozessor	Core i7 4770K
Arbeitsspeicher	16,0 GByte
Grafikkarte	Radeon R9 290



! Spiele-PCs

Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Spiele-Details

Anno 2070	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, sehr hohe Details
Battlefield 4	1680x1050, niedrig, FXAA mittel, SSAO, 3 GB RAM	1920x1080, hohe Details, FXAA mittel, SSAO	1920x1080, ultra Details, 4x AA, HBAO
Call of Duty: Ghosts	1920x1080, minimal, FXAA, SSAO, 6 GB RAM	1920x1080, hohe Details, 2x AA, SSAO, 6 GB RAM	1920x1080, ultra Details, 4x AA, HBAO
Watch Dogs	1920x1080, mittlere Details, Texturen Mittel	1920x1080, hohe Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 4x AA
Total War: Rome 2	1680x1050, mittlere Details, keine Kantenglättung	1920x1080, hohe Details, keine Kantenglättung	1920x1080, ultra Details mit Kantenglättung

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Radeon HD 5/6	HD 5770	HD 6850	HD 5850	HD 6870	HD 5870	HD 6950	HD 6970		HD 6990			
Geforce 400/500	GTX 450	GTX 550 Ti	GTX 460	GTX 560	GTX 560 Ti		GTX 570	GTX 580	GTX 590			
Radeon HD 7000	HD 7730	HD 7750	HD 7770	HD 7790	HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7950 Boost	HD 7970	HD 7970 GHz		HD 7990
Geforce 600/700	GTX 650	GTX 650 Ti	GTX 750 Ti		GTX 650 Ti Boost	GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 760	GTX 680	GTX 770	GTX 780	GTX 780 Ti
Radeon R7/R9		R7 260X	R7 265			R7 270	R7 270X	R9 280	R9 280X	R9 290	R9 290X	R9 295 X2
Prozessoren	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Athlon II/Phenom II	X2 555	X3 720	X4 925	X4 965	X4 980	X6 1100T						
FX			4100	4170	6100	6300	8120	8350				
Core 2	E6600	E8500	Q6600	Q9400	Q9650							
Core i			i3 540	i5 650	i5 760	i7 920	i5 3450	i5 2500	i5 3570K	i7 2600K	i7 3770K	i7 3960X
Core i »Haswell«							i5 4430	i5 4570	i5 4670K	i7 4770	i7 4770K	i7 4960K

! Leistungsindex

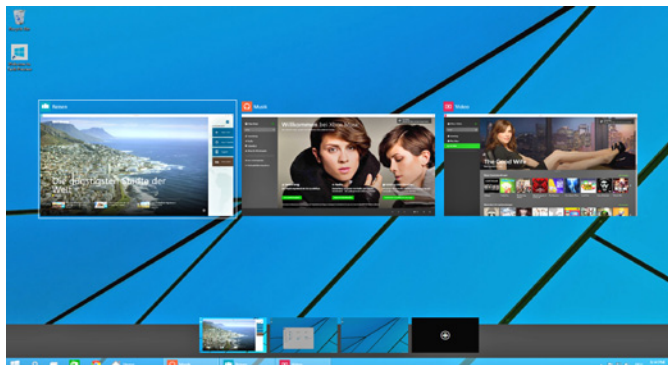
Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Windows 10 statt Windows 9

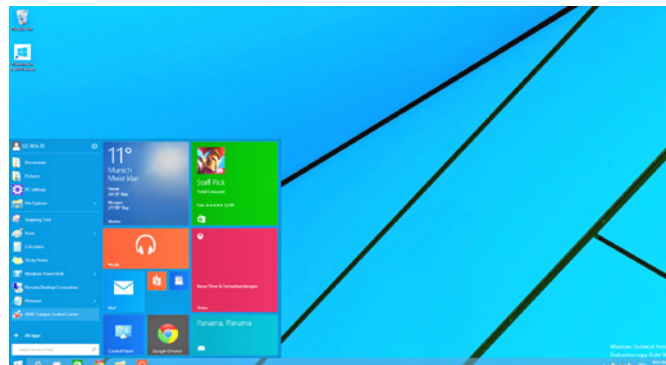
Microsoft hat Anfang Oktober eine »Technical Preview« des Windows 8-Nachfolgers zum Download frei gegeben. Der Name überrascht dabei etwas: Statt »Windows 9« wird die nächste Version »Windows 10« heißen. Microsoft versteckt die offizielle Download-Seite hinter einer Registrierung zum sogenannten »Insider«-Programm, für das Herunterladen und Ausprobieren

der Vorabversion ist das aber gar nicht nötig. Rufen Sie die Download-Seite einfach direkt über den Link <http://bit.ly/1CXMKYK> auf. Microsoft besinnt sich mit Windows 10 auf alte Stärken, die mit neuen Elementen kombiniert werden. So kehrt etwa das Startmenü zurück, samt der viel diskutierten Kacheln, die jetzt direkt darin integriert sind. Die Apps aus dem Windows-Store können

außerdem in einem Fenster auf dem Desktop dargestellt werden. Alle wichtigen Neuerungen stellen wir in einem Video zu der Technical Preview vor, das Sie auf der Heft-DVD und auf GameStar.de finden. Im Frühjahr 2015 erscheint vermutlich eine fortgeschrittene Vorabversion in Form eines Release Candidate, das fertige Windows 10 folgt voraussichtlich im Herbst 2015. **NR**



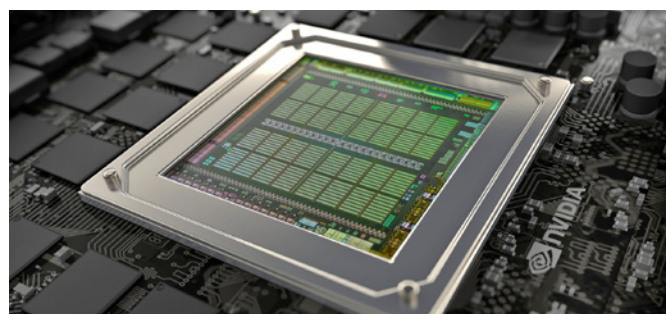
Eine der neuen Funktionen aus der »Technical Preview« von Windows 10: Sie können zur besseren Übersicht mehrere virtuelle Desktops anlegen, die jeweils unterschiedliche Fenster und Programme enthalten.



Das Windows-Startmenü feiert mit Windows 10 seine Rückkehr, nun inklusive der Kacheln von Windows 8. Auf Wunsch können Sie die bunten Rechtecke aber ganz aus dem neuen Startmenü entfernen.

Gerüchte zu GTX 960 und neuer Titan

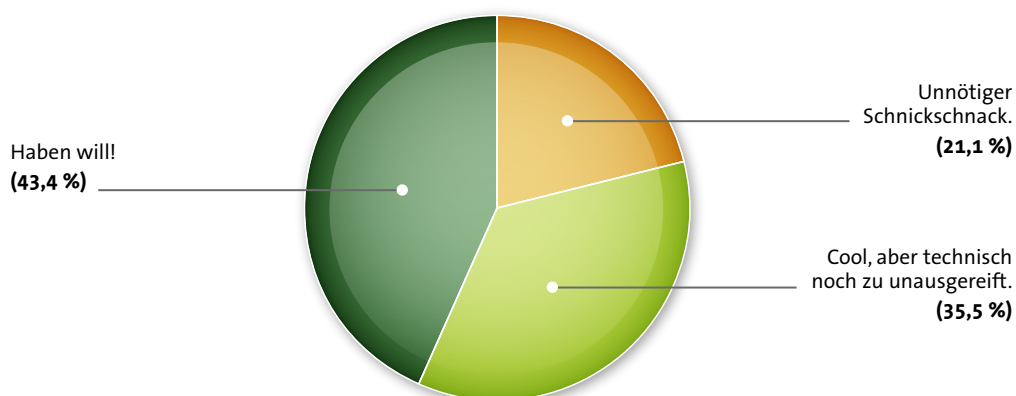
Die Lieferbarkeit der neuen Nvidia-Karten GTX 980 und GTX 970 ist momentan eher schlecht, da Nvidia mit der Produktion passender GM204-GPUs nicht hinterherkommt. Das hat auch auf die noch nicht veröffentlichte Mittelklasse-Karte GTX 960 Auswirkungen, die auf der gleichen GPU basiert: Sie sollte eigentlich kurz nach den High-End-Modellen auf den Markt kommen, wird jetzt aber wohl doch erst 2015 erscheinen. Der GM200-Grafikchip für ein mögliches neues High-End-Modell in der Titan-Reihe könnte es dagegen noch in diesem Jahr auf den Markt schaffen. Über die technischen Eckdaten ist bislang kaum etwas bekannt, die Shader-Anzahl soll gegenüber GM204 allerdings um fast 40 Prozent angehoben werden. Damit könnte die Karte dann mit den neuen High-End-Modellen der R9-300-Reihe vom AMD konkurrieren. **NR**



Da Nvidia mit der Produktion der GM204-Chip kaum hinterherkommt, erscheint die GTX 960 wohl doch erst im nächsten Jahr.

Was halten Sie von VR-Geräten wie der Oculus Rift?

Fast die Hälfte der GameStar-Leser würde gerne eine VR-Brille wie die Oculus Rift in den Händen halten. Etwas mehr als ein Drittel findet sie zwar cool, sieht aber gleichzeitig noch technische Defizite. Lediglich ein Fünftel hält von VR-Geräten gar nichts. Was wir dazu meinen, lesen Sie im Erfahrungsbericht zum Development Kit 2 der Oculus Rift in diesem Heft.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 2.756 Teilnehmer

News-Ticker

Nachfolger von GDDR5: Die Entwicklung von »High Bandwidth Memory« (HBM) für Grafikkarten ist schon seit einiger Zeit im Gange, laut einer Roadmap von Hersteller SK Hynix erscheinen die ersten Produkte damit noch in diesem Jahr. Gegenüber GDDR5 soll HBM einen höheren Speicherdurchsatz bei gleichzeitig niedrigerem Strom- und Platzbedarf ermöglichen.

Samsung SSD 850 Evo: Die kommende SSD 850 Evo wird auf Samsungs 3D-NAND setzen. Die Zellen der Evo speichern im Gegensatz zur 850 Pro drei statt zwei Bit, was die Herstellungskosten verringert.

Nvidia lässt bei der Namensgebung seiner Desktop-Karten eine Stufe aus und springt von der 700 auf die 900. Die 800 bleibt den M-Modellen für Notebooks vorbehalten.

Nvidia GeForce GTX 980 und GTX 970 im Test

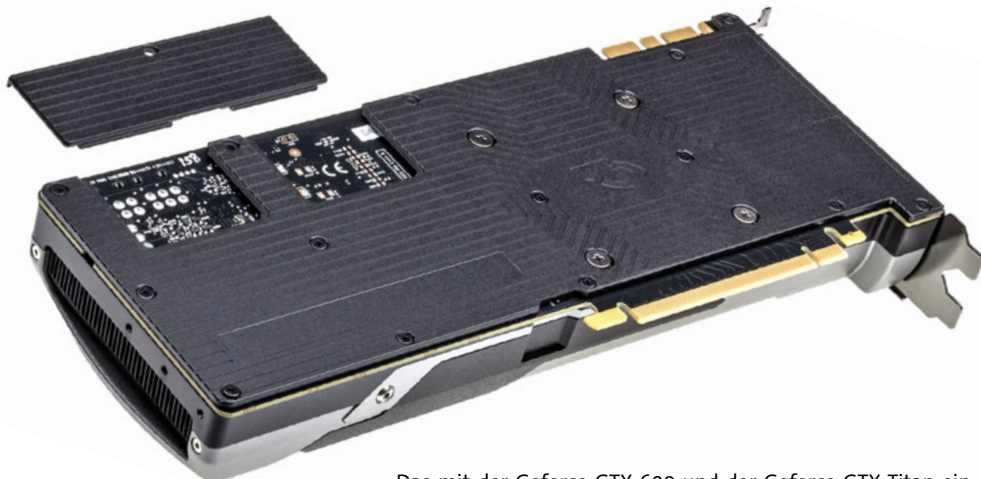
Mit der GeForce GTX 980 führt Nvidia die erste High-End-GeForce mit Maxwell-Architektur ein, nachdem es die bislang nur in Einstiegerkarten gab – reicht das, um die schnellen und günstigen Radeons in die Schranken zu weisen? Von Jan Purrrucker

Nachdem die Maxwell-Architektur von Nvidia bislang nur in Einstieger- und Notebook-Karten zum Einsatz kam, finden die neuen Grafikchips jetzt auch ihren Weg ins High-End-Segment. Mit der GeForce GTX 980 und GeForce GTX 970 haben wir die beiden Top-Modelle der neuesten GeForce-Generation im Test und überprüfen, was die Maxwell-Chips im Vergleich zu ihren Vorgängern und der AMD-Konkurrenz leisten. Die GeForce GTX 980 stellt dabei das neue Top-

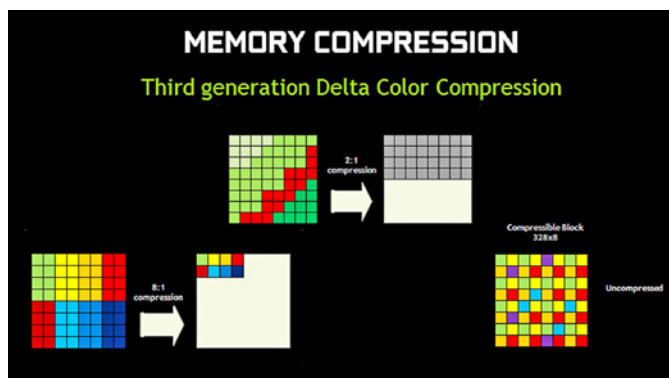
Modell dar und ist für rund 520 Euro zu haben. Die GeForce GTX 970 kostet etwa 330 Euro und hat damit für viele Spieler den interessanteren Preis, zumal sie kaum langsamer ist, doch dazu später mehr. Entsprechend gut verkauft sich die GeForce GTX 970. Da sowohl die GTX 980 als auch die GTX 970 und die neuen M-Modelle für Notebooks auf dem Maxwell-Chip »GM204« basieren, kommt Nvidia mit der Produktion des Grafikchips kaum nach. Obwohl bereits mehr Chips gefertigt werden, verschiebt Nvidia deswegen angeblich auch den Start des Mit-

telklasse-Modells GeForce GTX 960. Statt im Oktober soll die GTX 960 nun erst Anfang des nächsten Jahres in den Handel kommen.

Dass sich die neuen GeForce-Karten so gut verkaufen, liegt nicht nur an deren 3D-Leistung, sondern auch an ihrer hohen Performance pro Watt, also an ihrer guten Energieeffizienz (der Klimaschutz spielt dabei allerdings nur eine sekundäre Rolle). Um die 3D-Leistung eines Grafikchips zu steigern und gleichzeitig dessen Stromverbrauch zu senken, gibt es zwei Möglichkeiten. Durch die Verkleinerung der Strukturbreite der Halbleiter im Inneren eines Grafikchips passen mehr Transistoren auf die gleiche Fläche. Allein dadurch lässt sich die Leistung bereits erhöhen, außerdem benötigen die kleineren Schaltwerke weniger Spannung zum Arbeiten, was sich positiv auf die Temperaturen und den Stromverbrauch auswirken kann, und dadurch in der Regel höhere Taktfrequenzen erlaubt. Eine weitere Möglichkeit zu Performance- und Effizienzsteigerung besteht darin, den grundlegenden Aufbau eines Grafikchips zu verändern und so die internen Abläufe und damit eventuell auch den Verbrauch zu optimieren. Mit Maxwell hat sich Nvidia für diese zweite Option entschieden und strukturiert die Mikroarchitektur an vielen Stellen komplett um. Die Strukturbreite der Maxwell-Chips (GeForce GTX 980, GeForce GTX 970, GTX 750 Ti) bleibt hingegen wie bei den Kepler-Vorgängern (GTX-600/700-Serie) unverändert bei 28 Nanometern.



Das mit der GeForce GTX 690 und der GeForce GTX Titan eingeführte Aluminium-Gehäuse kommt auch bei der GeForce GTX 980 wieder zum Einsatz. Neu ist jedoch die schwarze Backplate, die sowohl die Stabilität als auch die Kühlung verbessern soll. Am hinteren Ende lässt sich ein kleines Rechteck der Platte entfernen, um bei SLI-Verbünden den Luftstrom und dadurch die Kühlung zu verbessern.



Der Delta-Farb-Kompressions-Algorithmus kommt auch bei der Tonga-GPU der Radeon R9 285 zum Einsatz und spart Speicherbandbreite, indem er die Farbinformationen eines Frames (verlustfrei) komprimiert.

Bei Nvidias aktuellen Mikroarchitekturen schließen sich die für die Grafikberechnung zuständigen Shader-Einheiten traditionell in sogenannten »Streaming Multiprozessoren« (SM) zusammen. Bei Kepler-Karten liegt das Limit für Streaming Multiprozessoren bei 14 (Geforce GTX 780 Ti), die jeweils über 192 Shader-Einheiten verfügen ($14 \times 192 = 2.688$). Der neue Maxwell-GM204-Grafikkern in der Geforce GTX 980 besitzt vier »GPC« (Graphics Processing Cluster), auf die sich 16 Streaming Multiprozessoren verteilen. Damit verfügt die Geforce GTX 980 zwar über mehr SM als die GTX 780 Ti, allerdings beherbergt bei Maxwell jeder Multiprozessor statt 192 nur noch 128 Shader-Einheiten, wodurch die GTX 980 insgesamt nur 2.048 Shader-Einheiten besitzt ($16 \times 128 = 2.048$). Da die Geforce GTX 970 nur über 13 SM verfügt, besitzt sie dementsprechend 1.664 Shader-Einheiten (von Nvidia »Cuda Cores« genannt).

Die einzelnen Streaming Multiprozessoren sind in vier Gruppen (»Cluster«) unterteilt, mit jeweils 32 Shader-Einheiten und einer eigenen Kontrolllogik. Durch die zusätzliche Aufteilung in Cluster verfügt bei Maxwell jeder Streaming Multiprozessor über vier

Maxwell-Mittelklasse erst 2015

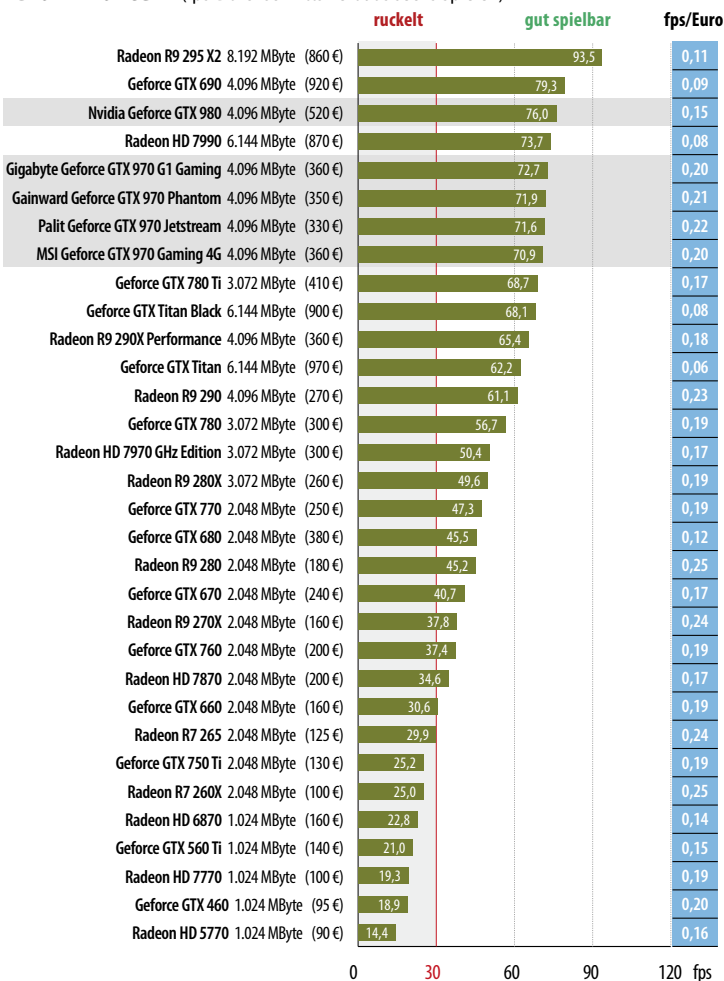
Kontrolllogiken statt wie bei Kepler nur über eine. Dadurch können anfallende Rechenaufgaben besser auf die einzelnen Shader-Einheiten verteilt und effizienter bearbeitet werden. Laut Nvidia leistet jeder Cuda-Kern im Vergleich zu Kepler rund 40 Prozent mehr, was gleichzeitig den Stromverbrauch insgesamt senkt. Ein weiterer Ansatz zum Stromsparen liegt bei Maxwell im vergrößerten L2-Cache. Der steigt auf 2,0 MByte bei der Geforce GTX 980 und liegt damit höher als bei der Geforce GTX 780 Ti (1,5 MByte). Im umfangreicheren Cache-Speicher können mehr Informationen abgelegt werden, stehen somit auch schneller zur Verfügung und die GPU muss seltener auf den langsameren Videospeicher zurückgreifen.

Daneben hat Nvidia das Backend des GM204-Grafikkerns gegenüber dem Kepler-GK104-Chip von 32 auf 64 »Raster Operation Prozessoren« (ROP) erhöht. Dadurch verbessert sich besonders die Performance in hohen Auflösungen und mit mehrfacher Kantenglättung. An der Menge der Textur-Einheiten hat sich mit 128 nichts geändert, allerdings konnte Nvidia die Texturfüllrate durch die höheren Taktfrequenzen der Geforce GTX 980 und GTX 970 dennoch um 12 Prozent steigern. Gleiches gilt für die Pixelfüllrate, die durch den höheren Takt und die verdoppelten ROPs von 32,2 Gpixels/s bei der Geforce GTX 680 auf 72 Gpixels/s bei der Geforce GTX 980 steigt.

Um die Speicherbandbreite und die Effizienz gegenüber der Vorgängergeneration zu erhöhen, besitzen die beiden Maxwell-Top-Modelle jetzt mit 4,0 GByte mehr Videospeicher, der zudem mit effektiv 7,0 GHz um 1,0 GHz schneller arbeitet als bei der Geforce GTX 780. Außerdem hat Nvidia die Algorithmen zur Farbkompensation verbessert. Die sogenannte »Delta Color Compression«-Technologie reduziert (durch verlustfreie Kompression) die Daten-

Performance pro Euro

Grafikkarten (fps-Durchschnittswert aus sechs Spielen)



Testsystem: Core i7 4770K, MSI Z87-GD65 Gaming, 16,0 GByte DDR3-1600, Samsung SSD 840 Pro

menge, die für das Zeichnen eines jeden Frames benötigt wird, um 25 Prozent. Dadurch soll die Speicherbandbreite trotz des im Vergleich zu Kepler schmalen Speicher-Interfaces (256 statt 384 Bit) effektiv identisch ausfallen.

Neben den Veränderungen an der Mikro-Architektur nutzt Nvidia die Veröffentlichung der Geforce GTX 980 und Geforce GTX 970 auch, um einige neue Technologien vorzustellen und anzukündigen – dazu zählt auch »Dynamic Super Resolution« (DSR). Dahinter verbirgt sich das von Enthusiasten bereits seit langem genutzte Downsampling von Spielgrafik. Das bedeutet, dass das Spielgeschehen von der Grafikkarte in einer höheren Auflösung berechnet wird, als sie der Monitor eigentlich darstellen kann. Anschließend wird das berechnete Bild auf die maximale Auflösung des Monitors herunterskaliert. Dadurch ist es (vereinfacht gesagt) möglich, auf einem Full-HD-Monitor in 4K-Auflösung zu spielen. Obwohl die Grafik letztendlich wieder in Full HD dargestellt wird, sieht das Bild tat-



Nvidias Referenz-Design der Geforce GTX 980 bringt einen DVI-, drei Displayport-1.2- sowie einen HDMI-2.0-Anschluss mit.

sächlich sichtbar besser aus, da durch die intern höher berechnete Auflösung das gesamte Bild deutlich feiner gezeichnet wird und nicht nur die Polygonkanten geglättet werden wie bei Anti-Aliasing. Der Nachteil des Downsampling besteht darin, dass das Berechnen genauso viel Performance kostet, als würden Sie auf einem 4K-TFT in der nativen Auflösung (viermal so hoch wie Full HD) spielen. Allerdings lassen sich damit ältere oder anspruchslosere Spiele bei entsprechenden Leistungsreserven auch auf einem Full-HD-TFT deutlich aufhübschen. Und die Aktivierung direkt im Treiber und GeForce Experience macht die Funktion viel einfacher zugänglich als bisher, was sie erstmals auch für weniger erfahrene Nutzer interessant macht – zumal DSR im Laufe dieses Jahres auch auf älteren GeForce-Karten (ab GTX 600) zur Verfügung stehen soll.

Ein weiterer Vorteil von DSR gegenüber dem bislang gängigen Downsampling besteht laut Nvidia darin, dass DSR keine Bildfehler erzeugt. Denn während bei der durch Tools und veränderte Spieldateien erzwungenen Herangehensweise angeblich oft Artefakte entstehen, sollen die mit DSR nicht auftreten. Dafür sorgt ein 13-stufiger Gauß-Filter, der die Bilder im Vergleich zum simplen Box-Filter von klassischen Downsampling-Methoden jedoch etwas weicher zeichnet. Wer möchte, kann den Schärfegrad noch individuell über das Nvidia Control Panel anpassen.

Im Test hat die DSR-Funktion ohne Probleme funktioniert und wurde von allen aktuellen Titeln, die wir ausprobiert haben, unterstützt. Allerdings laufen zwar praktisch alle Spiele auch in 4K-Auflösung, einige Titel skalieren jedoch Menüs oder Einheiten-Icons nicht passend mit und stellen diese dann erheblich zu klein dar. Dazu kommt, dass Sie durch DSR zwar von der verbesserten Grafik-

qualität der höheren Auflösung profitieren, allerdings benötigen Sie auch die für 4K nötige Grafikleistung. Deswegen haben wir überprüft, wie sich die GeForce GTX 980 als neues Nvidia-Flaggschiff beim Spielen mit über acht Millionen Pixeln schlägt. Wie sich dabei herausstellte, brauchen Sie, um in 4K alle Regler auf Anschlag stellen und dennoch flüssig spielen zu können, zumindest in anspruchsvollen Titeln weiterhin eine Dual-GPU-Karte vom Schlag einer Radeon R9 295 X2. Allerdings setzt sich die GeForce GTX 980 in unseren 4K-Benchmarks an die Spitze der Single-GPU-Karten, lässt die Doppel-GeForce GTX 690 knapp hinter sich und ist die bislang einzige Grafikkarte mit nur einem Grafik Kern, die in unseren 4K-Benchmarks im Schnitt über 30 fps erreicht.

Downsampling via Treiber

Während DSR durch seine hohen Hardware-Anforderungen also primär zum Aufhübschen von alten oder weniger anspruchsvollen Spielen geeignet ist, richtet sich Nvidias neuer und aufgrund der benötigten Hardware-Features für Maxwell-Karten exklusiver Kantenglättungsmodus MFAA an aktuelle und besonders anspruchsvolle Titel. Das derzeit noch in der Entwicklung befindliche MFAA soll Maxwell-Grafikkarten mit künftigen Treiber-Updates dazu befähigen, in Spielen jeden Frame mit dem vorgehenden zu vergleichen. Dabei werden die Polygonkanten in jedem Bild mit zweifachem, traditionellem MSAA geglättet, anschließend werden die geglätteten Teile aufeinanderfolgender Bilder durch Filter zu einem zusammengesetzt. Die Folge soll sein, dass das Bild aussieht, als ob es mit vierfach MSAA geglättet wurde, die zur Berechnung benötigte Leistung soll aber nur zweifachem MSAA entsprechen.

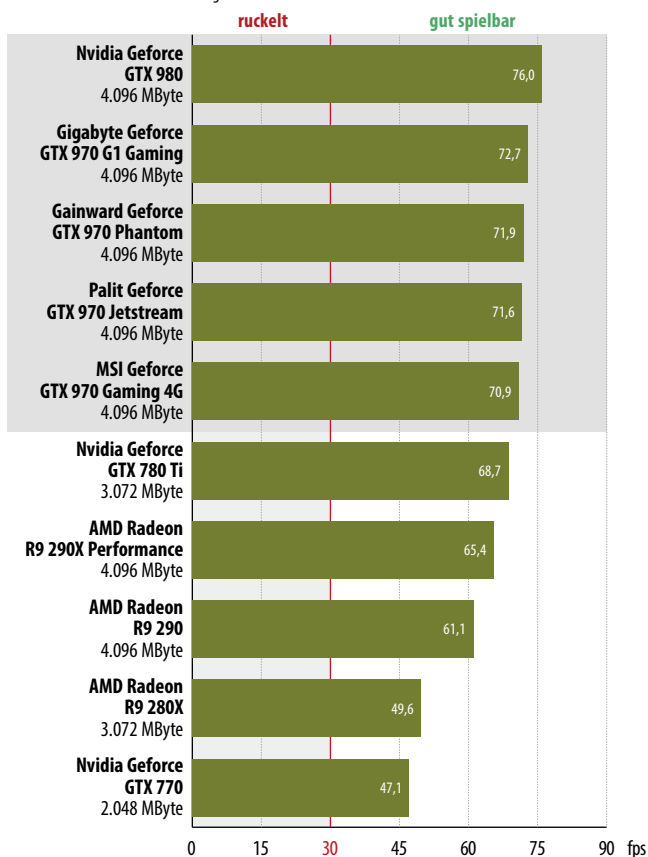
Neben DSR und MFAA stellt Nvidia auch eine neue Technologie vor, um in Spielen eine realistischere Beleuchtung bei spielbaren Frameraten zu ermöglichen – die Voxel Global Illumination (VXGI). Direkte Beleuchtung ist bereits seit längerem in Echtzeit möglich. Indi-

Spiele-Benchmarks

Performance Rating insgesamt

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light

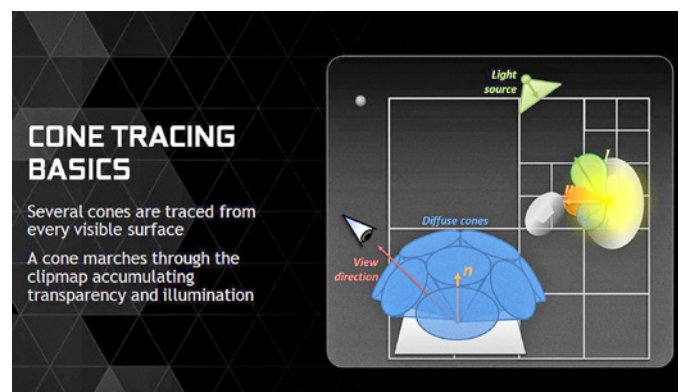
■ Durchschnittswert aller Messungen



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit



Voxel Global Illumination soll realistische dynamische Beleuchtung bei spielbaren Frameraten ermöglichen. Besonders die indirekte Beleuchtung von Objekten benötigte bislang enorm leistungsfähige Hardware.



Um virtuelles Licht realitätsnah zu reflektieren, müssen Hunderte von einzelnen Lichtstrahlen (Rays) berechnet werden. Cone Tracing spart Ressourcen, indem es die Strahlen durch wenige Kegel (Cones) ersetzt.

rekte Beleuchtung verlangt wegen der zahllosen Lichtbrechungen und sekundären Reflexionen bislang aber noch zu viel Rechenleistung, um sie in Spielen nutzen zu können. Zumindest in vollem Umfang: Da die indirekte Beleuchtung von Szenen zu viel Leistung benötigt, muss sie vorberechnet werden und ist dadurch nicht dynamisch, neue Lichtquellen können also nicht einfach mit in die Berechnung einbezogen werden.

Deswegen findet sich globale Beleuchtung bislang in Spielen (wenn überhaupt) nur angewandt auf statische Objekte, die sich nicht verändern. Global Voxel Illumination soll die Berechnung von indirekter Beleuchtung deutlich ressourcen-schonender machen. Das funktioniert über die namensgebenden Voxel. Während ein Pixel eine zweidimensionale Fläche darstellt, besitzt ein Voxel auch eine Höhenkoordinate und gleicht einem Würfel. In Spielen wird die gesamte, in einem Frame dargestellte dreidimensionale Fläche durch VXGI in Voxel unterteilt. Jeder Voxel besitzt zwei Informationen: Zum einen, ob er ein Objekt beinhaltet, zum anderen in welchem

Cone statt Ray Tracing

Teil des Voxels sich das Objekt befindet. Wenn also ein Ball in Voxel aufgeteilt wird, enthalten die inneren Voxel die Information, dass in ihnen ein Objekt ist und sie komplett ausfüllt. Die Voxel am Rand des Balls enthalten zwar auch die Information, dass sich ein Objekt darin befindet, allerdings steckt in ihnen durch die Krümmung des Balls nur ein Teil des Objekts.

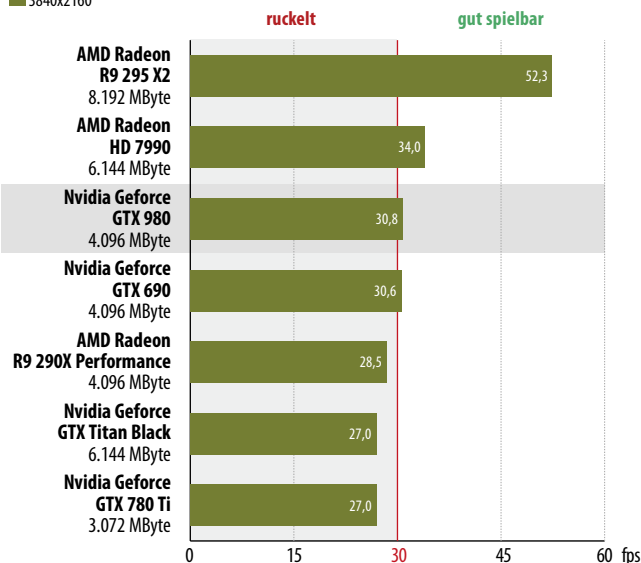
Nach der Unterteilung der Szenerie in Voxel erhält jedes Voxel zusätzliche Informationen über die Beschaffenheit des Objekts in seinem Inneren (Durchsichtigkeit, Reflexionen, etc.). Eine weitere Änderung gegenüber bisherigen Beleuchtungsmethoden ist, dass von

4K-Benchmarks

Performance Rating

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light

■ 3840x2160



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

Objekten reflektiertes Licht nicht mit Hunderten einzelnen Strahlen (»Ray Tracing«) dargestellt wird, sondern mit Hilfe von einigen Voxelkegeln (»Cone Tracing«). Deren Berechnung benötigt deutlich weniger Ressourcen und erlaubt somit höhere Frameraten.

LC-POWER™
www.lc-power.com

Bluetooth® & NFC

Headtron
Listen to the sound of power!



LC-HEAD-1W & LC-HEAD-1B
Stylische Bluetooth-Stereo-Kopfhörer mit
NFC-Funktion & Freisprechfunktion für Mobiltelefone

LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!

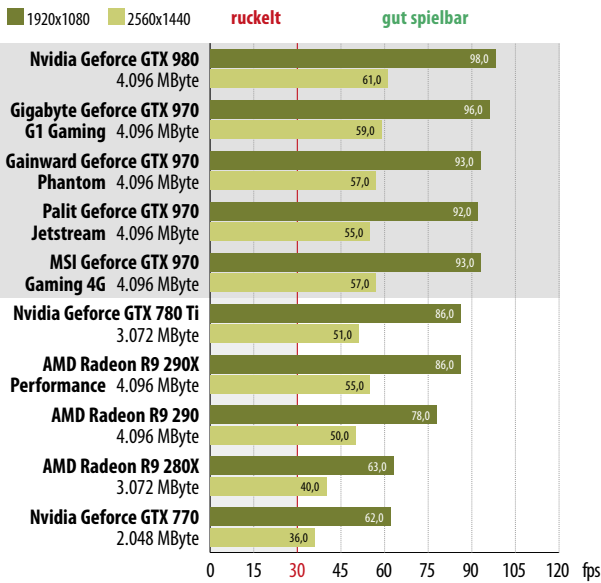
Find us on Facebook
facebook.com/lcpower.germany



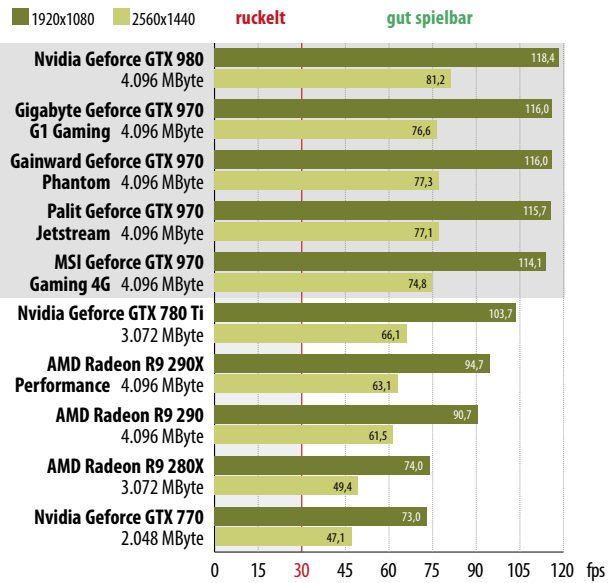
Spiele-Benchmarks

Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

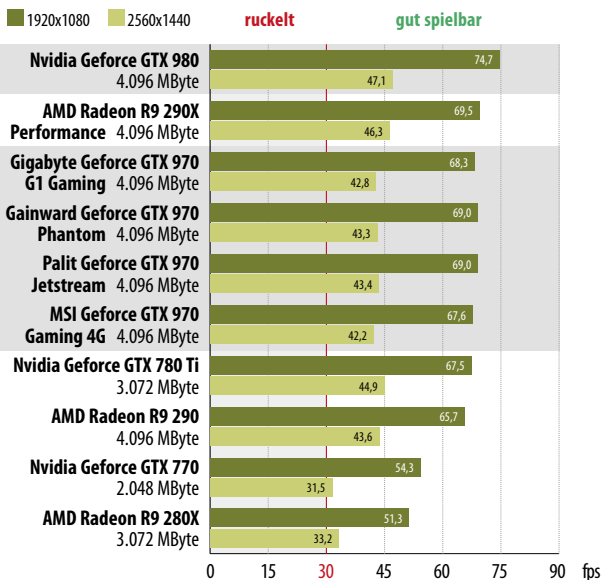
Anno 2070 maximale Details



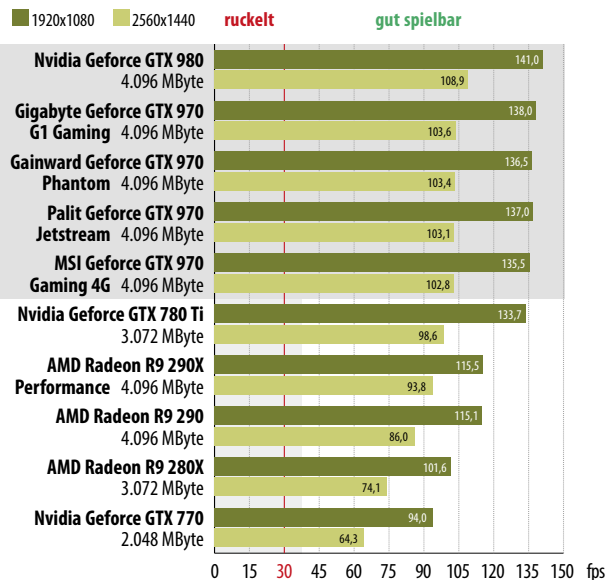
Battlefield 4 maximale Details, Auflösungska 100 %



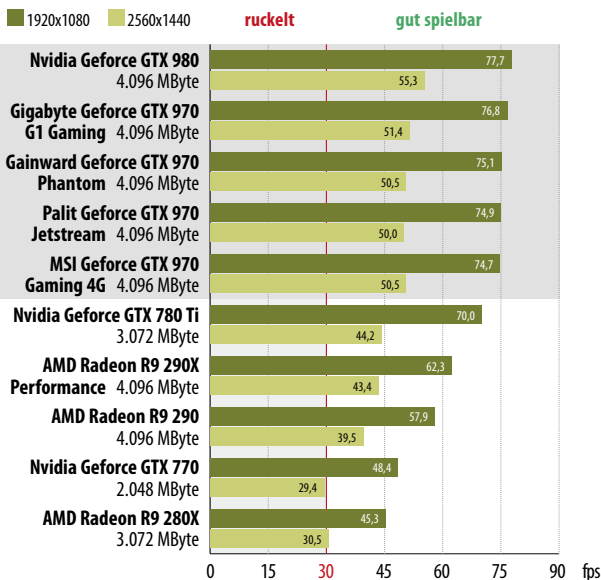
Crysis 3 maximale Details



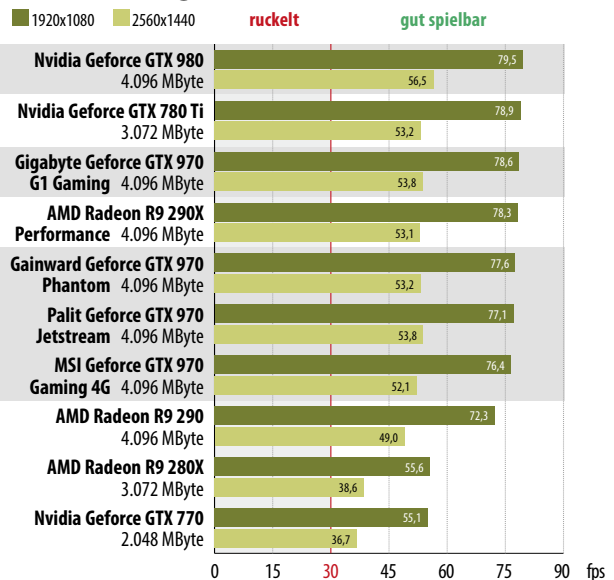
GRID 2 maximale Details



Rome 2 maximale Details



Metro: Last Light maximale Details, Tessellation Very High





Der Twin Frozr V-Kühler besitzt zwei 10-cm-Rotoren mit zwei unterschiedlichen Rotorblätter-Arten, die sich jeweils abwechseln und laut MSI für besonders hohen Luftstrom über die Kühlrippen sorgen – die tollen Resultate bestätigen die Effizienz des Flüsterkühlers.

Während Spieler von V-Sync erst in kommenden Spielen profitieren können, wenn die Technik denn überhaupt Anklang bei Entwicklern findet, unterstützen die neuen GeForce-Karten auch das bereits seit längerem verfügbare G-Sync, das die Bildwiederholrate des Monitors an die von der Grafikkarte ausgegebene Framerate anpasst. Dafür ist neben einer aktuellen GeForce-Karte (ab GeForce GTX 650 Ti Boost) jedoch auch ein spezieller Monitor nötig. Denn traditionell bauen Monitore das dargestellte Bild mit einer fixen Frequenz pro Sekunde neu auf (meist 60 Hz, bis zu 144 Hz). Während der Bildschirm also mit einer festgelegten Bildwiederholrate arbeitet, schwankt gleichzeitig die Anzahl der von der Grafik-

Es bleibt bei 28 Nanometern

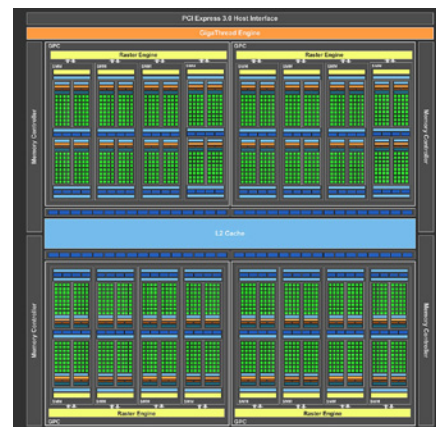
karte in einem 3D-Spiel berechneten und an den Monitor geschickten Bilder pro Sekunde, je nach Anspruch der gerade gerenderten Szene. Diese Differenz aus statischer und variabler Frequenz führt zu unsauberer Darstellung, etwa wenn die Grafikkarte ein neues Bild anliefern, während der Monitor noch das alte aufbaut – es kommt zu Zeilenverschiebungen durch die gleichzeitige, teilweise Darstellung von zwei unterschiedlichen Bildern, englisch »Tearing« genannt.

Bei alten Röhrenmonitoren (CRT) erfolgt der Bildaufbau über einen durch Magnetfelder gelenkten Elektronenstrahl. Der Strahl wandert horizontal zeilenförmig über eine Leuchtschicht und zeichnet nach und nach so das entsprechende Bild. Auch moderne Flachbildschirme (TFT) bauen Bilder zeilenweise auf. Allerdings geschieht das nicht mehr mittels eines laufenden Elektronenstrahls, stattdessen werden alle Pixel in einer Zeile gleichzeitig aktiviert. Die Grafikkarte schickt also Bild A an den Monitor – der beginnt es aufzubauen und stellt die ersten Zeilen dar. Währenddessen schickt die Grafikkarte bereits Bild B, der Monitor bricht den Aufbau von Bild A mittendrin ab und befüllt die restlichen

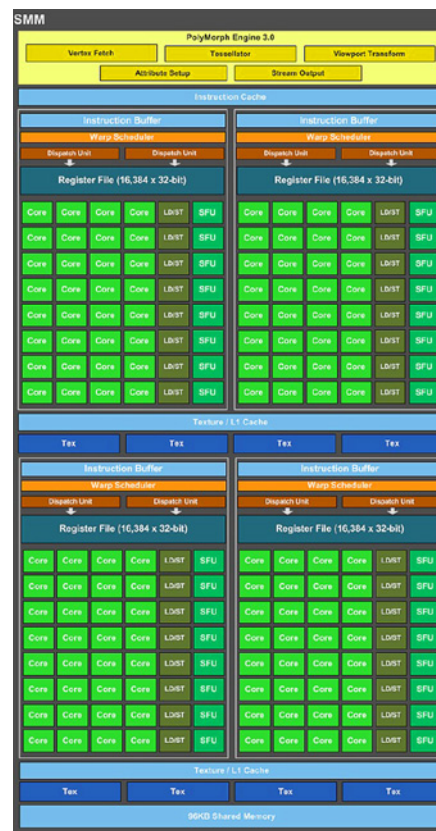
Zeilen mit den Informationen von Bild B. Gerade bei schnellen Bewegungen sind die Bildinhalte der beiden Frames sehr unterschiedlich, was das Bild optisch auseinander reißt, es kommt zur versetzten Darstellung.

Eine Lösung für das Problem ist das in vielen Grafikoptionen von Spielen und dem GeForce- sowie Radeon-Treiber aktivierbare »V-Sync«, das die Bildausgabe der Grafikkarte an die Bildwiederholrate des Monitors anpasst (in den meisten Fällen 60 Hz). Dadurch lässt sich bei höheren fps-Werten zwar Tearing verhindern, allerdings fängt das Bild an zu ruckeln, sobald die Framerate deutlich unter die Hz-Zahl des TFTs fällt. Denn dann wird immer häufiger das gleiche Bild zwei Zyklen lang auf dem TFT angezeigt und erst danach wieder durch ein (halbwegs) aktuelles Bild ersetzt. Außerdem limitiert V-Sync die Bildwiederholrate teils deutlich zu stark, sodass zeitweise nur etwa 30 Bilder pro Sekunde angezeigt werden, obwohl die Grafikkarte beispielsweise gerade 45 fps schafft. Besonders in sehr anspruchsvollen Spielen kann diese Mechanik dazu führen, dass die Framerate mit V-Sync ständig sehr stark schwankt, was sich in zusätzlich wahrnehmbaren Rucklern bemerkbar macht.

Mit V-Sync schickt die Grafikkarte Bild A an den Monitor, noch während der das Bild aufbaut, ist bereits Bild B fertig berechnet. Allerdings bewirkt V-Sync, dass die Grafikkarte mit der Weitergabe von Bild B an den Monitor wartet, bis dieser Bild A komplett aufgebaut hat. Wenn jetzt etwa eine besonders anspruchsvolle Spielszene die Berechnung der Bilder verlangsamt, hat der Monitor Bild A zwar bereits aufgebaut, Bild B ist aber noch nicht fertig berechnet. Daher baut der Monitor Bild A nochmals auf und wartet auf Bild B. Durch diese Wartezeit wirkt das Spielgeschehen rucklig, außerdem resultiert daraus eine spürbare Verzögerung zwischen Spielgeschehen und Anzeige (bei 60 Hz dauert ein Frame etwa 16 Millisekunden) weshalb viele Spieler besonders in zeitkritischen Multiplayer-Shootern lieber V-Sync deaktivieren und so zwar verzöge-



Die 2.048 Shader-Einheiten der GeForce GTX 980 verteilen sich auf vier Graphics Processing Cluster (GPC). Von denen jeder wiederum acht Streaming Multiprozessoren (SM) besitzt.

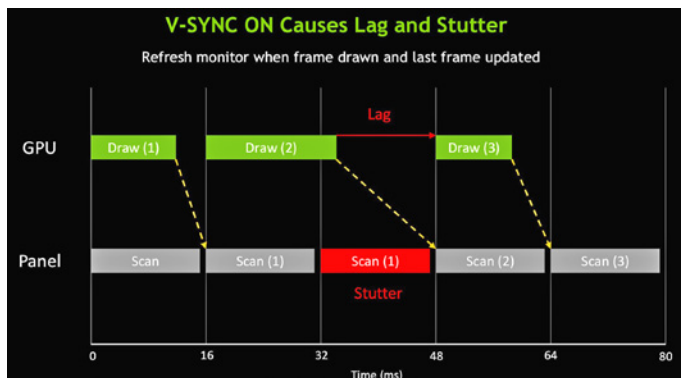


Jeder Streaming Multiprozessor ist nochmals in vier Cluster unterteilt, von denen jeder über seine eigene Kontrolllogik verfügt. Das steigert die Effizienz der einzelnen Shader-Einheiten.

rungsfrei spielen können, aber mit Tearing leben müssen. Ein Ansatz, um diesen Effekt zu verhindern, ist das bereits seit längerem eingeführte, adaptive V-Sync, das ebenfalls die ausgegebene Framerate auf die Hz-Zahl des Monitors limitiert. Anders als beim traditionellen V-Sync entfallen hier aber die festen Stufen (30 fps, 45 fps, etc.) sobald die Framerate sinkt. Dadurch sollen die Sprünge der fps-Zahl kleiner ausfallen, sobald diese unter die Hz-Zahl des Bildschirms fällt. Der Vorteil von adaptivem V-Sync liegt also darin, dass es Tearing verhindert und gleichzeitig das Ruckeln in niedrigen fps-Regionen verringert. Der Nachteil der Technik besteht in der weiterhin nach oben durch die Hz-Zahl des Monitors limitierten Framerate.



Um möglichst verzögerungsfrei spielen zu können, deaktivieren die meisten Spieler die V-Sync-Funktion. Das führt jedoch oft zu Bildfehlern.



Sobald wir V-Sync aktivieren, verschwindet das Tearing. Dafür kommt es in anspruchsvollen Szenen zu Rucklern, auch Stuttering genannt.

G-Sync soll sowohl das Tearing als auch das Ruckeln vollständig verhindern und gleicht dafür wie V-Sync die Framerate von Grafikkarte und Monitor aneinander an. Allerdings richtet sich hier nicht die Grafikkarte nach der Hz-Zahl des Monitors, stattdessen passt der Bildschirm über ein zusätzliches Modul seine Bildwiederholfrequenz variabel (30-144 Hz) an die fps-Ausgabe der Grafikkarte an – so verschwinden sowohl Tearing als auch der durch V-Sync verursachte Lag. Um die G-Sync-Funktion nutzen zu können, benötigen Sie aber zwingend einen entsprechenden G-Sync-Monitor, der erst nach und nach auf den Markt kommen und für die ein deutlicher Aufpreis gegenüber vergleichbaren TFTs ohne G-Sync fällig ist, da Nvidia die

Monitorhersteller (und damit die Käufer) für die G-Sync-Technik kräftig zur Kasse bitten. Außerdem funktioniert G-Sync nur mit einer halbwegs aktuellen GeForce-Grafikkarte (ab GeForce GTX 650 Ti Boost) – Besitzer von Radeon-Karten können momentan keine vergleichbare Technik nutzen.

Teurer V-Sync-Ersatz

2015 soll aber AMDs FreeSync-Alternative durch eine Erweiterung des VESA-Standards (den alle Monitore unterstützen) marktreif werden – da FreeSync nur eine (kostenlose) Software-Erweiterung ist, soll-

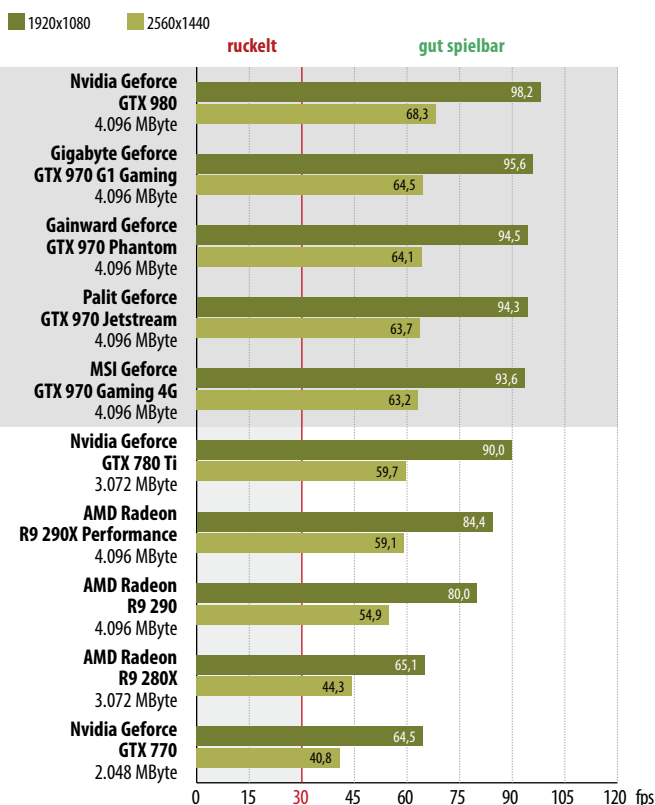
ten im Prinzip alle neuen TFTs die Technik unterstützen können. Entsprechend könnte das relativ teure G-Sync (für das G-Sync-Zusatzmodul verlangt Nvidia laut mehreren Industrie-Quellen rund 100 Dollar von den TFT-Herstellern) kostenlos durch FreeSync ersetzt werden, das sowohl für Radeon- als auch GeForce-Karten funktioniert. Derzeit lässt sich aber noch nicht absehen, wann erste FreeSync-kompatible Monitore erscheinen – G-Sync hat momentan also noch keine Konkurrenz.

Am deutlichsten wird der flüssigere Bildaufbau mit G-Sync besonders im Frameratenbereich von 30 bis 60 Bildern pro Sekunde. Spieler mit einer GeForce GTX 980 oder

Spiele-Benchmarks

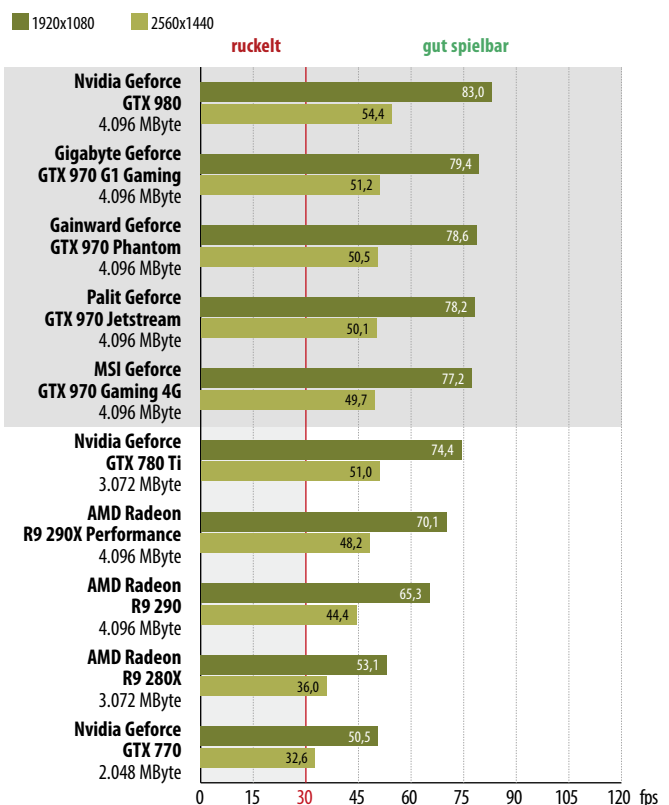
Performance Rating 1x AA / 1x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light



Performance Rating 4x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

King MOD Strongbox

**GeForce GTX 970
Overclocked
i5-4690K @ 4,4GHz**



Superstarker Intel-Haswell-Prozessor mit 4 Kernen und sehr hohem Takt (plus 23 % OC)

All-In-One-Wasserkühlung hält die CPU leise auf niedriger Temperatur

Auf Wunsch mit den neuen Nvidia GeForce GTX 970 / GTX 980 Grafikkarten konfigurierbar.

36 Monate Garantie!

1449,90 EUR

oder per Finanzierung z.B. ab 36,41 € mtl. Laufzeit 48 Monate*

*Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499,90 €. Effektiv-Zins von 9,2% bei einer Laufzeit von 24 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,5% p.a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Targobank. Die Angaben stellen zugleich das Z/B Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PangV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



MODIFIED

Einzigartige Performance durch maximale Qualitätsansprüche



OVERCLOCKED

Extreme Leistung durch King Mod Overclocking Profil



DESIGNED

Atemberaubende Optik bis ins letzte Detail

Du willst es noch individueller?
systems@caseking.de oder **+49 (0)30 5268473-07**

Der King Mod Service macht ALLES möglich – denn:
HIER ist NICHTS Standard!

Caseking Outlet: **Gaußstr. 1, 10589 Berlin** eMail: **info@caseking.de** tel. bestellen: **030 52 68 473 00** **www.caseking.de**

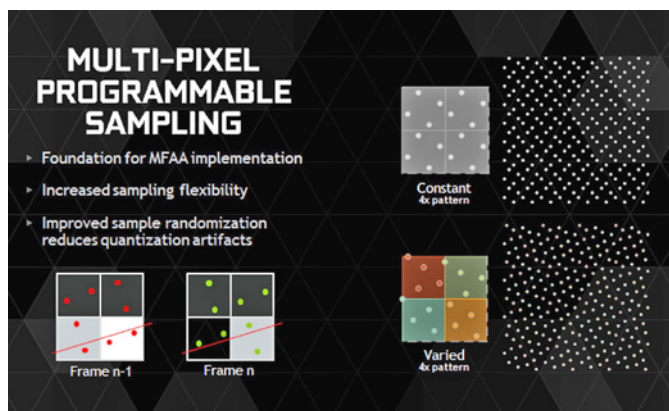
Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

GTX 970 im Rechner dürften derzeit jedoch nur selten derart wenige fps zu sehen bekommen. Denn in unseren Benchmark-Tests lässt die GeForce GTX 980, anders als im Vorfeld erwartet, jede andere Single-GPU-Grafikkarte hinter sich und wird selbst älteren Modellen mit zwei Grafikernen auf einer Platine gefährlich. Im Vergleich zu den Top-Modellen der Kepler-Generation GeForce GTX 780 Ti und GeForce Titan Black rechnet die GTX 980 über zehn Prozent schneller. Auch der direkte Vorgänger in Form der GeForce GTX 780 wird mit 34 Prozent Abstand deutlich geschlagen. AMDs schnellste Radeon-Karte mit einem Grafikern, die Radeon R9 290X bringt 16 Prozent weniger fps auf den Bildschirm als die GeForce GTX 980, ist mit einem Preis um die 400 Euro aber auch deutlich günstiger als die etwa 530 Euro teure GTX 980. Da Nvidia für den Test der GeForce GTX 970 kein eigenes Referenzdesign zur Verfügung stellt, haben wir gleich vier bereits ab Werk übertaktete Modelle der GeForce GTX 970 über unseren Benchmark-Parcours geschickt.

Den Anfang macht hierbei die MSI GeForce GTX 970 Gaming 4G (360 Euro), deren GPU-Taktraten mit 1.114 MHz beziehungsweise 1.253 MHz Boost deutlich über den von Nvidia angegebenen Standardwerten (1.050/1.178 MHz) liegen. Mit einem Durchschnittswert von 70,9 fps über alle Benchmarks und Auflösungen hinweg erreicht die MSI ein wirklich gutes Ergebnis. Unterm Strich ist sie nur sieben Prozent langsamer als die wesentlich teurere GeForce GTX 980 und kann sich sogar drei Prozent vor dem bisherigen High-End-Modell GTX 780 Ti positionieren, für das momentan immer noch etwa 410 Euro fällig werden. Auch die Gainward GeForce GTX 970 Phantom (350 Euro) kann die GeForce GTX 980 zwar nicht ganz einholen, verkürzt durch ihre im Vergleich zur MSI-Karte nochmals höheren Taktfrequenzen (1.152 / 1.304 MHz)

Ressourcensparendes Anti-Aliasing

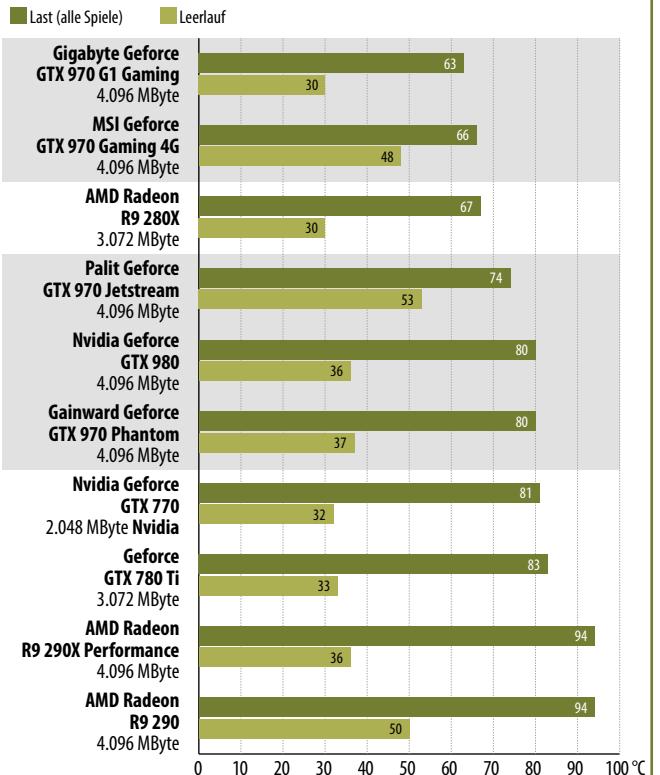
aber den ohnehin knappen Rückstand aber auf gerade einmal sechs Prozent. Damit rechnet die Gainward GeForce GTX 970 Phantom wie auch die MSI GeForce GTX 970 Gaming 4G fast so schnell wie die ältere Dual-Chip-Karte Radeon HD 7990 und lässt die Kepler-Top-Modelle GeForce GTX 780 und GeForce GTX 780 Ti mit 27 beziehungsweise fünf Prozent Abstand hinter sich. Da die Taktfrequenzen der Palit GeForce GTX 970 Jetstream (330 Euro) identisch zu denen der Gainward Phantom ausfallen, schneidet die Karte bei den Benchmarks auch ähnlich gut ab. Mit 71,6 fps liegt die Palit-Karte somit im Maxwell-Vergleich gleichauf mit der Gainward (71,9 fps) und knapp ein Prozent über dem GTX-970-Modell von MSI. Die als einzige Karte im Testfeld mit drei Lüftern ausgestattete Gigabyte GeForce GTX 970 G1 Gaming (360 Euro) taktet mit 1.178 MHz Standard- und 1.329 MHz Boost-Takt nochmal etwas schneller als die übrigen GTX-970-Karten in diesem Test. Dadurch kommt sie der GeForce GTX 980 extrem nahe und rechnet mit durchschnittlich 72,8 fps nur vier Prozent langsamer als das Maxwell-Flaggschiff.



MFAA will die gleiche optische Qualität wie 4x MSAA bieten, dabei aber nur so viel Leistung kosten wie 2x MSAA – bislang ist MFAA aber nur angekündigt, sodass wir diesen Anspruch nicht nachprüfen können.

Benchmarks

Temperatur



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

Neben ihrer hohen Grafikleistung beeindrucken die GeForce GTX 980 und GeForce GTX 970 aber vor allem mit ihrem stark gesunkenen Stromverbrauch. Mit 280 Watt unter Last benötigt das GTX-980-Testsystem satte 86 Watt weniger Strom als die GeForce GTX 780 Ti (366 Watt) und liefert dennoch elf Prozent mehr 3D-Leistung! Zudem will Nvidia Übertaktern noch weiteren Spielraum bieten und versieht die GeForce GTX 980 wie schon die GeForce GTX 780 Ti (aber nicht die GTX 970) mit einer dynamischen Leistungsschaltung. Durch diese Technik wird der benötigte Strom gleichmäßig von allen drei Stromquellen (PCI-Express-Schnittstelle, 6-Pin, 6-Pin) bezogen. Durch das Übertakten einer Grafikkarte kann es nämlich dazu kommen, dass zu viel Strom aus einer einzigen Quelle gezogen wird und so entweder die Stabilität oder gar die Funktion negativ beeinflusst werden.

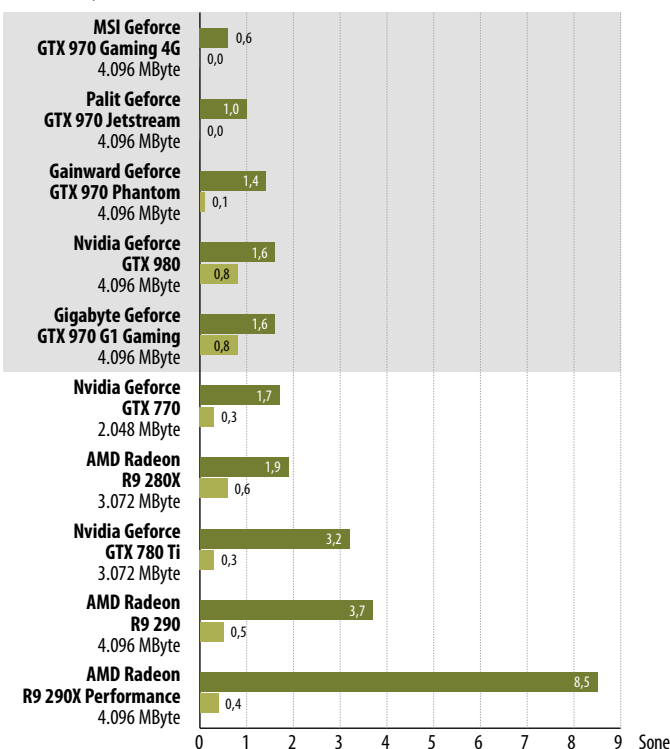
Auch die GeForce GTX 970 verfügt über eine sehr gute Energieeffizienz, allerdings verbrauchen alle getesteten Herstellermodelle zusammen mit unserem Testsystem mindestens 300 Watt. Durch ihre werksseitige Übertaktung verbraten die Karten also etwas mehr Strom als die unübertaktete GTX 980 im Referenz-Design, liegen in Sachen Stromverbrauch aber trotz High-End-Leistung nur auf dem Niveau von bisherigen Mittelklasse-Karten wie der Radeon R9 285. Maxwells größte Errungenschaft liegt also nicht in reiner 3D-Leistung, sondern in der erheblich verbesserten Energieeffizienz: Den Stromverbrauch eines Grafikchips bei identischer Strukturbreite der Vorgänger so stark zu senken und dabei die 3D-Leistung noch spürbar zu steigern – bravo!

Durch den stark gesunkenen Stromverbrauch haben auch alle getesteten Karten ein angenehm leises Kühlsystem. Bei der im Referenz-Design getesteten GeForce GTX 980 kümmert sich ein Radiallüfter um die Luftzufuhr und bleibt mit 0,2 Sone im Leerlauf und 1,7 Sone unter Last durchgehend unhörbar bis leise. Der Rotor schickt die Luft durch einen Kühlkörper, der drei Heatpipes bedeckt. Solange die GPU nicht die 80-Grad-Marke erreicht, taktet GPU-Boost-2.0 den Takt der GPU immer höher und kommt somit auf bis zu 1.216 MHz. Die bereits guten Werte bei der Lautstärke können

Benchmarks

Lautstärke

■ Last (alle Spiele) ■ Leerlauf

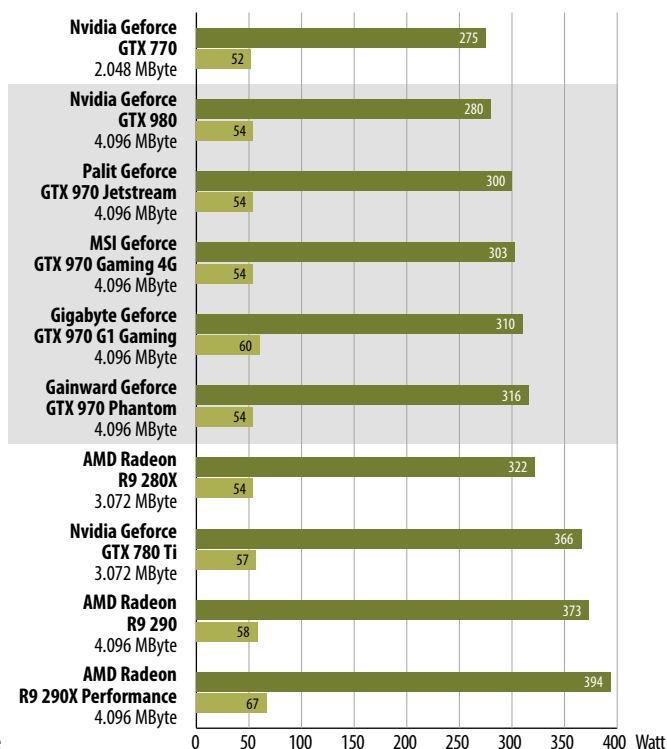


Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

Stromverbrauch

Gesamtes Testsystem

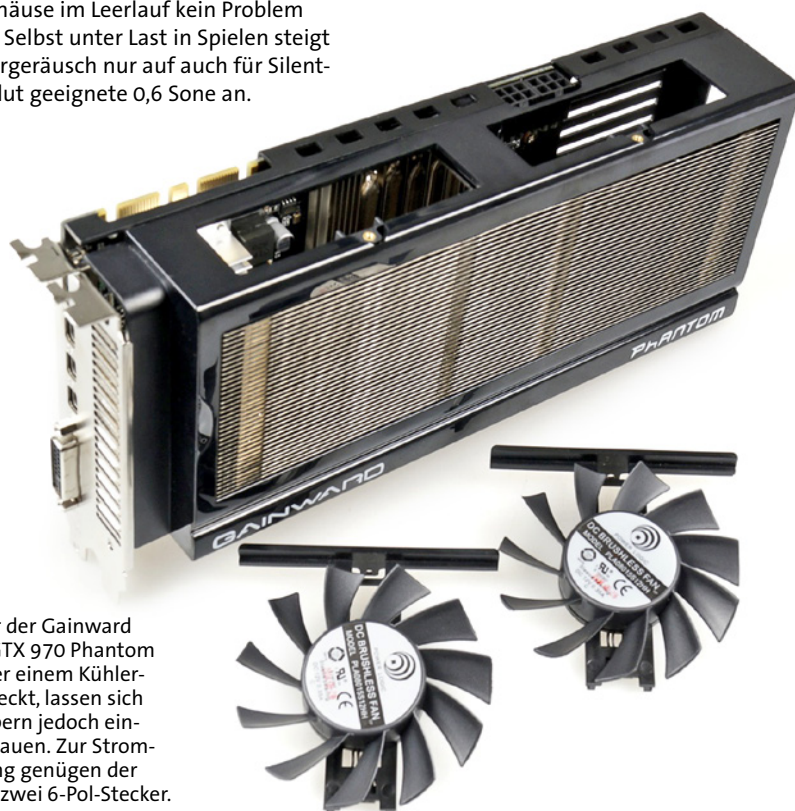
■ Last (Battlefield 4) ■ Leerlauf



die mit mehreren Lüftern ausgestatteten GTX-970-Modelle von MSI, Palit, Gainward und Gigabyte sogar noch unterbieten. Am leisesten arbeitet dabei die GTX 970 Gaming 4G von MSI, deren zwei 10-cm-Lüfter sich im Leerlauf unter Windows komplett abschalten und keinerlei Geräusch verursachen, solange der GM204-Chip unter 50 Grad Celsius bleibt, was in einem gut belüfteten Gehäuse im Leerlauf kein Problem darstellt. Selbst unter Last in Spielen steigt das Lüftergeräusch nur auf auch für Silent-PCs absolut geeignete 0,6 Sone an.

Der neue Twin Frozr V-Kühler leistet in Kombination mit der sehr energieeffizienten GTX 970 also ganze Arbeit und gehört in seiner neuesten Version zu den besten Grafikkartenkühlern überhaupt, was sich auch durch die maximale Chiptemperatur von 66 Grad ausdrückt – angesichts Flüsterbetrieb und deutlicher Übertaktung ein Spitzen-

wert! Genau wie die MSI-Variante legt auch Palit die Lüfter der GeForce GTX 970 Jetstream im Leerlauf komplett lahm. Erst wenn die GPU über 60 Grad erreicht, laufen die Lüfter an, um den Grafikchip bei maximal 74 Grad zu halten, allerdings kommt die Jetstream auch dann nur auf sehr leise 1,0 Sone. Die GTX-970-Modelle von Gigabyte und Gainward schalten ihre Lüfter im Leerlauf zwar nicht ab, dennoch arbeiten beide Kühlsysteme mit 0,1 Sone für die Phantom und 0,8 Sone für die G1 Gaming unter Windows von praktisch unhörbar bis sehr leise. In Spielen erreicht die Gainward



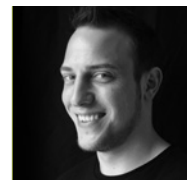
Die Lüfter der Gainward GeForce GTX 970 Phantom sind hinter einem Kühlergrill versteckt, lassen sich zum Säubern jedoch einfach ausbauen. Zur Stromversorgung genügen der Phantom zwei 6-Pol-Stecker.

Passive Kühlung

Phantom dann 1,4 Sone und die Gigabyte-Karte 1,6 Sone. Insgesamt unterscheiden sich die vier GTX-970-Modelle also sowohl bei der Leistung als auch dem Stromverbrauch und der Lautstärke kaum voneinander. Deshalb sollten Sie bei der Auswahl besonders auf den Preis achten und darauf, welcher Hersteller für Sie das beste Gesamtpaket und die optimale Ausstattung bietet. Wenn Sie einen fast lautlosen Rechner zusammenstellen möchten, sind vor allem die Modelle mit semi-passiver Kühlung einen Blick wert. Wer hingegen aus seiner Grafikkarte noch mehr Leistung herauskitzeln möchte und dafür die Taktfrequenzen und die Spannung erhöht, sollte auf die Stromversorgung und die Temperaturen unter Last achten, um beim Übertakten noch möglichst viel Spielraum zu haben.

Zusammenfassend überzeugen sowohl die GeForce GTX 980 als derzeit schnellste Single-GPU-Karte als auch die nur wenig langsamere GeForce GTX 970 im Test voll. Die Benchmark-Ergebnisse lesen sich vor allem beeindruckend, wenn Sie den gleichzeitig erheblich gesunkenen Stromverbrauch bedenken. Obwohl Nvidia bei Maxwell wie bei den Vorgängern auf Grafikchips mit 28 nm Strukturbreite setzt, steigt die Energieeffizienz

zu finden. Die typischen Kritikpunkte bei High-End-Karten wie der hohe Stromverbrauch oder das zu laute Kühlsystem fallen bei der GeForce GTX 980 weg. Im Gegenteil: Die sehr gute Energieeffizienz und der leise Lüfter gehören zu den Stärken der Karte. Aus Preis-Leistungs-Sicht hat die GeForce GTX 970 aber klar die Nase vorn, vor allem in Form der beschleunigten Hersteller-Modelle. Alle getesteten GTX-970-Karten rechnen dank Übertaktung nur etwas langsamer als die GTX 980 und bleiben dabei angenehm leise. Zudem kosten sie fast 200 Euro weniger als die GeForce GTX 980. Da lässt sich auch der durch die Übertaktung bedingte, minimal höhere Stromverbrauch verschmerzen. Unterm Strich mischt Nvidia durch die starken Maxwell-Modelle die Karten im High-End-Segment neu und AMD muss sich ranhalten und (vorerst) die Radeon-Preise senken, in einem zweiten Schritt aber auch neue Karten nachlegen, um der GTX 980 und der 970 wirklich gefährlich zu werden. **JP**



Weniger bringt mehr

Jan Purucker
Redakteur Hardware
jan@gamestar.de

Nvidias Maxwell-Karten GeForce GTX 980 und GeForce GTX 970 liefern genau das, was ich mir als Spieler wünsche. Viel 3D-Leistung bei erstaunlich geringem Stromverbrauch und gleichzeitig extrem leiser Kühlung. Abseits der schnellen Hardware gefällt mir aber besonders das neue Feature »DSR«. Bislang war mir die Idee hinter Downsampling zwar bekannt, allerdings dessen Nutzung auch zu aufwändig. Jetzt aktiviere ich die Funktion ohne Hacks oder langwieriges Umschreiben von Dateien einfach im Treiber und spiele schöner – vorausgesetzt, die Performance reicht. Da mir meine GeForce GTX 780 zur Befehung meines Full-HD-Monitors noch einige Zeit reichen wird, kann ich es kaum erwarten, bis das Feature im Laufe dieses Jahres auch für Kepler-Karten freigeschaltet wird.

Die Qual der Wahl

enz mit den neuen High-End-Karten noch wesentlich stärker als die 3D-Leistung – was erheblich leisere Kühlung ermöglicht. Die Zeiten, in denen sich Grafikkarten ihre hohe 3D-Leistung mit noch höherem Stromverbrauch erkauften, scheinen mit GeForce GTX 980 und GTX 970 (zumindest vorläufig) vorbei zu sein. Unterm Strich ist es schwierig, eine Schwachstelle bei der GeForce GTX 980

Test-Ergebnisse



GeForce GTX 980

GeForce GTX 970 Gaming 4G

GeForce GTX 970 G1 Gaming

GeForce GTX 970 Jetstream

GeForce GTX 970 Phantom

Hersteller / Preis	Nvidia / 520 Euro	MSI / 360 Euro	Gigabyte / 360 Euro	Palit / 330 Euro	Gainward / 350 Euro
Technische Angaben					
Grafikchip	GeForce GTX 980 (GM204)	GeForce GTX 970 (GM204)	GeForce GTX 970 (GM204)	GeForce GTX 970 (GM204)	GeForce GTX 970 (GM204)
GPU-/Shader-/Speicher-Takt	1.126 / 7.008 MHz	1.114 / 7.008 MHz	1.178 / 7.008 MHz	1.152 / 7.008 MHz	1.152 / 7.008 MHz
Videospeicher	4.096 MByte GDDR5	4.096 MByte GDDR5	4.096 MByte GDDR5	4.096 MByte GDDR5	4.096 MByte GDDR5
Speicheranbindung	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit
Stromanschlüsse	2x 6-Pol	1x 8-Pol, 1x 6-Pol	1x 8-Pol, 1x 6-Pol	2x 6-Pol	2x 6-Pol
Bewertung					
Spieleleistung (60%)	60/60	59/60	59/60	59/60	59/60
Pro & Kontra	4xAA in 2560x1440 jederzeit ruckelfrei auch für extreme AA-Modi wie SSAA ausreichend Leistung selbst für 4K-Auflösung ausreichend Leistung	4xAA in 2560x1440 jederzeit ruckelfrei auch für extreme AA-Modi wie SSAA oft ausreichend Leistung nur etwas langsamer als GTX 980	schnellste 970 im Test auch für extreme AA-Modi wie SSAA oft ausreichend Leistung nur etwas langsamer als GTX 980	4xAA in 2560x1440 jederzeit ruckelfrei auch für extreme AA-Modi wie SSAA oft ausreichend Leistung nur etwas langsamer als GTX 980	4xAA in 2560x1440 jederzeit ruckelfrei auch für extreme AA-Modi wie SSAA oft ausreichend Leistung nur etwas langsamer als GTX 980
Bildqualität (10%)	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10
Pro & Kontra	beste Kantenglättung Supersampling auch in DirectX 10 & 11 bis zu 32-fache Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter	beste Kantenglättung Supersampling auch in DirectX 10 & 11 bis zu 32-fache Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter	beste Kantenglättung Supersampling auch in DirectX 10 & 11 bis zu 32-fache Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter	beste Kantenglättung Supersampling auch in DirectX 10 & 11 bis zu 32-fache Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter	beste Kantenglättung Supersampling auch in DirectX 10 & 11 bis zu 32-fache Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter
Energieeffizienz (10%)	10/10	9/10	9/10	9/10	8/10
Pro & Kontra	sehr gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf und Spielen	sehr gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf und Spielen höherer Verbrauch als GTX 980 aufgrund der Übertaktung	sehr gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf und Spielen höherer Verbrauch als GTX 980 aufgrund der Übertaktung	sehr gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf und Spielen höherer Verbrauch als GTX 980 aufgrund der Übertaktung	sehr gute Energieeffizienz sparsam im Leerlauf und Spielen höherer Verbrauch als GTX 980 und ähnlich schnelle GTX-970-Modelle
Kühlsystem (10%)	9/10	10/10	9/10	9/10	9/10
Pro & Kontra	unhörbar im Leerlauf kaum hörbar unter Last vergleichsweise niedrige Temperaturen	unhörbar im Leerlauf extrem leise unter Last trotz Übertaktung niedrige Temperaturen	unter Windows kaum hörbar leise in Spielen trotz Übertaktung niedrige Temperaturen	unhörbar im Leerlauf sehr leise in Spielen	unhörbar im Leerlauf sehr leise unter Last relativ hohe Temperaturen unter Last
Ausstattung (10%)	7/10	7/10	7/10	6/10	6/10
Pro & Kontra	3D Vision G-Sync DSR PhysX SLI 1x DVI 3x Displayport 1x HDMI 2.0 Backplate keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte	3D Vision G-Sync DSR PhysX SLI 2x DVI 3x Displayport 1x HDMI 2.0	3D Vision G-Sync DSR PhysX SLI 2x DVI 3x Displayport 1x HDMI 2.0	3D Vision G-Sync DSR PhysX SLI 1x DVI 3x Mini-Displayport 1x Mini-HDMI keine Adapter für Mini-HDMI und DP	3D Vision G-Sync DSR PhysX SLI 1x DVI 3x Mini-Displayport 1x Mini-HDMI keine Adapter für Mini-HDMI und DP

Fazit Die GeForce GTX 980 sichert sich mit ihrer brachialen Leistung, dem vergleichsweise geringen Verbrauch und ihrem leisen Kühler sowohl den Titel der schnellsten Single-GPU-Grafikkarte als auch die bislang höchste GameStar-Wertung in dieser Kategorie.

MSIs GeForce GTX 970 Gaming 4G ist mit 0,6 Sone unter Last die leiseste Karte im Testfeld. Zudem liefert sie fast so viele fps wie die GTX 980 und kostet deutlich weniger. Aufgrund der Übertaktung benötigt sie jedoch etwas mehr Strom unter Last.

Gigabytes GeForce GTX 970 G1 Gaming arbeitet dank starker Übertaktung schneller als die übrigen 970-Modelle. Auch die Ausstattung überzeugt. Das Kühlsystem arbeitet nicht ganz so leise wie die Konkurrenz, ist aber dennoch kaum wahrnehmbar.

Die Palit GeForce GTX 970 Jetstream ist die günstigste GTX 970 im Test. Unter Windows arbeitet sie lautlos, unter Last sehr leise und liefert mit hohen Grafikdetails auch auf Monitoren mit 2560x1440 Bildpunkten flüssige Frameraten.

Gainwards GeForce GTX 970 Phantom hat ein außergewöhnliches Design und bietet extrem viel 3D-Leistung. Dabei bleibt sie relativ sparsam und arbeitet auch unter Last flüsterleise. Die hohen Chiptemperaturen schränken jedoch die weitere Übertaktung ein.

Preis/Leistung **Ausreichend**



Gut



Gut



Gut



Gut





HOW DO YOU IMPROVE ON PERFECTION?

Mehrere hundert Stunden intensiven Testens durch Weltklasse-Progamer haben dazu beigetragen, die perfekte Maus zu erschaffen.

Das Ergebnis ist die **Razer DeathAdder**, eine elitäre Waffe im perfekten Gleichgewicht aus fortgeschrittener Gaming-Technologie und einem ultra-komfortablen Formfaktor.



VON TEAM RAZER E-SPORT-
ATHLETEN GETESTET

Oculus Rift (Dev Kit 2) ausprobiert

Spätestens seit dem Kauf von Oculus durch Facebook ist die Virtual-Reality-Brille Rift in aller Munde. Unser Erfahrungsbericht zeigt, was die aktuelle Version leistet und wo Rift noch schwächelt. Von Jan Purrrucker und Nils Raettig



Die virtuelle Realität (kurz »VR«) ist vor allem dank des großen Erfolgs der Oculus Rift schwer im Kommen – und das obwohl immer noch keine Endkunden-Version der VR-Brille in Sicht ist. Mittlerweile sind über zwei Jahre vergangen, seitdem der erste Rift-Prototyp auf der E3 2012 vorgestellt wurde, wenige Monate später startete Oculus auf der Crowdfunding-Seite »Kickstarter« eine Kampagne für die Weiterentwicklung und Optimierung der Virtual-Reality-Brille. Das Oculus-Rift-Projekt sammelte innerhalb kürzester Zeit über 2,4 Millionen Dollar an Startkapital, sodass im März 2013 ein erstes Development Kit an einige Kickstarter-Unterstützer gesendet werden konnte. Die zweite, deutlich verbesserte Variante davon – kurz »DK2« – ist nun seit Juli 2014 für 350 Dollar über die Oculus-Homepage bestellbar und noch heißer begehrt.

Die Begeisterung für das Projekt verwundert nicht, wurde die virtuelle Realität doch in zahllosen Science-Fiction-Filmen der letzten Jahrzehnte thematisiert und könnte nun endlich (halbwegs erschwingliche) Realität werden. Während die ersten Gehversuche der virtuellen Realität aus dem letzten Jahrtausend aber noch ein Schuss in den Ofen waren, schickt Oculus sich nun an, den lange

Großer Schritt nach vorne

ersehten Durchbruch zu ermöglichen. Angesichts des großen Zuspruchs für die Rift überrascht es dabei kaum, dass immer mehr Hersteller etwas von dem VR-Kuchen abhaben wollen und eigene Geräte entwickeln. Einer davon ist Sony mit dem »Project Morpheus« für die PlayStation 4, das bereits zu 85 Prozent fertiggestellt sein soll. Auch

Valve arbeitet an einer eigenen VR-Brille, von der bislang allerdings kaum etwas zu sehen war – ganz im Gegensatz zu Samsungs »Gear VR«, die auf der IFA in Aktion bewundert werden konnte. Die Smartphone-Brille lässt sich nur in Kombination mit einem Galaxy Note 4 nutzen und kommt vermutlich noch in diesem Jahr auf den Markt, für die Entwicklung haben sich die Koreaner (wohl vor allem in Sachen Software) Unterstützung durch Oculus VR geholt. Die Kooperation findet allerdings auch in die andere Richtung statt, beim DK2 der Oculus Rift kommt das Display des Samsung Galaxy Note 3 zum Einsatz.

Beim Samsung-Display des Dev Kit 2 der Rift handelt es sich um ein OLED-Modell mit 1920x1080 Pixeln, das LC-Display des ersten Development Kits löst dagegen nur mit 1280x800 Pixeln auf. Auch in Sachen Bildwiederholrate hat das Rift DK2 klar die Nase vorn, statt wie bisher 60 Hertz erreicht es durch den Note-3-Bildschirm spürbar schnellere 75 Hertz. Das Seitenverhältnis ändert sich von 16:10 auf das gängigere 16:9-Format, die Bildschirmdiagonale schrumpft gleichzeitig von sieben Zoll beim DK1 auf 5,7 Zoll für das DK2. Auch wenn die neue Rift durch das kleinere Display schmaler wirkt als ihr Vorgänger, steigt das Gesamtgewicht von 400 auf 450 Gramm. Dank der stabilen und bequemen Haltegurte hat uns das im Test zwar kaum gestört, trotzdem bleibt das DK2 spürbar kopflastiger als etwa Sonys deutlich leichteres Project Morpheus.

Ebenfalls neu beim DK2: Während die Sensoren im Inneren des ersten Development Kits nur das Drehen und die Neigung des Kopfes erkennen können, erfasst die aktuelle Version auch die Position der Brille im Raum. Das ist über die in der VR-Brille integrierten Infrarot-LEDs möglich: Der neue Positionstracker fängt deren Strahlen auf und wandelt die Informationen anschließend in Koordinaten um. Der Tracker gleicht dabei



Der hier zu sehende Prototyp »Crescent Bay« verfügt gegenüber dem DK2 aus unserem Erfahrungsbericht unter anderem über integrierte Kopfhörer und eine gestiegene Bildwiederholrate. Kaufen kann man ihn im Gegensatz zum DK2 allerdings nicht.

Der neue Positionstracker erkennt unsere Kopfbewegungen und überträgt sie ins Spiel. Außerlich ähnelt er einer Webcam.



einer Webcam und wird vorzugsweise auf dem Monitor platziert. Dadurch können wir uns in Spielen nicht nur umsehen und nach oben und unten schauen, sondern unsere Position in der virtuellen Welt zusätzlich verändern, indem wir uns nach vorne, hinten oder zur Seite lehnen. Auch wenn derzeit nur wenige Spiele das Feature unterstützen, trägt der Positionstracker stark zum Gefühl des Mittendrinseins (»Immersion«) bei und ist dadurch eine der besten Neuerungen des DK2.



Um die Illusion einer virtuellen Realität zu erzeugen, stellt die Rift für jedes Auge möglichst nahe davor ein eigenes, verzerrtes Bild dar. Zwei Lupenlinsen entzerren und vergrößern es, wodurch dem Gehirn die Illusion eines dreidimensionalen Raumes vorgegaukelt wird.

Zum Lieferumfang gehören neben dem Positionstracker ein Netzteil und zwei Ersatzlinsen für kurzsichtige Nutzer, das Aufbauen

Immer noch zu grob

und Einrichten des DK2 gestaltet sich recht simpel. Nachdem wir die Brille über USB mit dem Mainboard und via HDMI mit der Grafikkarte verbunden haben, platzieren wir

noch den Tracker auf dem Monitor und verbinden ihn ebenfalls mit dem PC und dem DK2. Anschließend müssen wir die neue Runtime-Software von der Oculus-Homepage herunterladen und installieren. Auch hier hat sich im Vergleich zur ersten Rift-Generation einiges getan, denn während die Brille beim ersten Development Kit noch ausschließlich als externer Monitor erkannt wurde, lässt sich das DK2 über den »Direct Mode« jetzt direkt ansteuern. Dadurch entfällt theoretisch das nervige Einrichten der

REVOLUTION X't NETZTEIL FÜR STABILE GAMING-POWER

530W / 630W / 730W

Hocheffizient (80 PLUS® Gold)

Leiser 139-mm-Twister-Lüfter

Starke 12V-Schiene für starke CPUs + GPUs



LIQTECH FLÜSSIGKÜHLER FÜR KÜHLE GAMING-POWER

Hochwertiger Aluminiumkühlkörper

Patentierte Shunt-Channel-Technologie

Neuer, durchsatzstarker Twister-Lüfter

APS: Variierbares Drehzahlspektrum

Haswell Ready! Unterstützt alle AMD® + Intel® CPUs



ENERMAX AHEAD OF THE GAME

AHEAD OF THE GAME GAMING-PC

Core i7-4790K, 4x 4.0 GHz

16 GB DDR3 RAM

2 TB HDD

120 GB SSD

NVIDIA GTX 970 4096 MB

ASROCK Z97 Pro3



ENERMAX
POWER. INNOVATION. DESIGN.

one.de

AHEAD OF THE GAME GAMING-PC
EXKLUSIV BEI WWW.ONE.DE/ENERMAX

Preis
1.299,-€

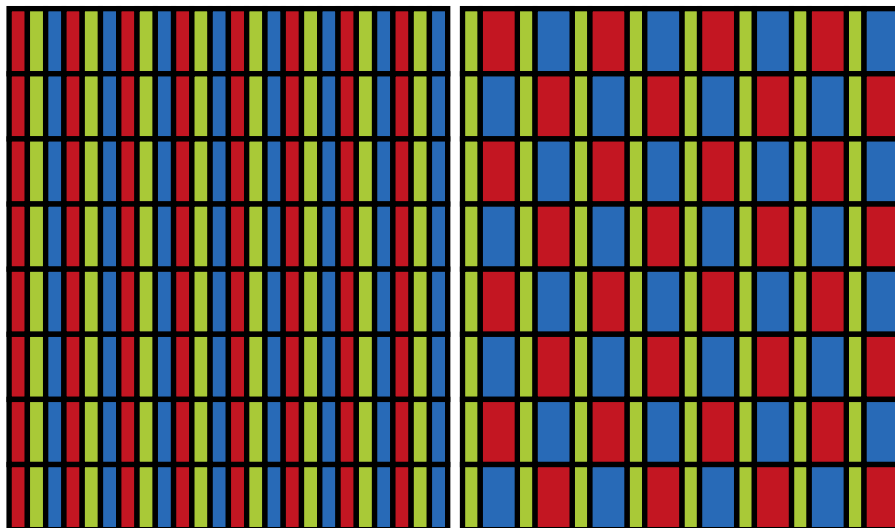
Rift als zweiter Bildschirm, bei dem wir erst die Auflösung unserer restlichen Bildschirme individuell anpassen müssen.

»Theoretisch« deswegen, weil der Direktzugang von Programmen und Spielen zum Rift DK2 nicht immer reibungslos funktioniert. Selbst bei speziell für die zweite Rift-Generation entwickelten Anwendungen müssen wir oft auf den alten und hakeligen Display-Modus wechseln, um diese zu starten – hier besteht also noch viel Verbesserungsbedarf. Spiele, Grafikdemos und Projekte für das DK 2 finden wir auf der Oculus-Homepage oder auf Seiten wie »The Rift Arcade«. Hier wächst das Angebot an mehr oder weniger kurzweiligen Grafikdemos ständig weiter, allerdings unterstützen bislang nur wenige Vollpreis-Titel die Oculus Rift oder lassen sich nur mit zusätzlichen Tools wie »vorpX« und einiger Einarbeitungszeit durch die Virtual-Reality-Brille erleben.

Wenn wir endlich in die virtuelle Realität eintauchen können, macht sich die Full-HD-Auflösung im Vergleich zum DK1 sehr positiv bemerkbar. Zwar sind immer noch einzelne Pixel sichtbar, allerdings wirkt das Bild

Nichts für schwache Mägen

der DK2 im Vergleich zum Display der DK1 merklich schärfer und die OLEDs sorgen für eine bessere Farb- und Kontrastdarstellung. Die höhere Hertzzahl wirkt sich besonders bei ruckartigen Bewegungen positiv aus, so dass die Szenerie auch in hektischen Passagen nicht verschwimmt. Zusätzlich versieht Oculus das Rift DK2 auch mit einem »Low Persistence«-Modus, der die Beleuchtungszeit jedes Bildes von 13 Millisekunden auf zwei bis drei Millisekunden senkt. Dadurch ist die Darstellung zwar etwas dunkler, allerdings verringert sich die Bewegungsunschärfe nochmals, was sich wiederum sehr positiv auf das Spielerlebnis auswirkt.



Links sehen Sie die Sub-Pixel-Struktur eines RGB-Displays: Jeder einzelne Pixel setzt sich aus drei gleichgroßen Subpixeln in rot, grün und blau zusammen. Das DK2-Display nutzt stattdessen die RGBG-Struktur, bei der auf jedes rote beziehungsweise blaue Subpixel ein kleineres grünes folgt.



Äußerlich unterscheidet sich das DK2 nur gering vom DK1, technisch ist es seinem Vorgänger allerdings vor allem dank der höheren Auflösung und der gestiegenen Hertzzahl deutlich voraus.

Trotz höherer Auflösung und satterer Farben hat das OLED-Display auch seine Nachteile, denn anders als bei der LCD-Variante mit IPS-Technologie des Vorgängers kommt beim Rift DK2 eine PenTile-Matrix zum Einsatz. Bei der von Samsung patentierten Technik setzen sich die einzelnen Pixel im Gegensatz zu einem IPS-Panel mit RGB-Struktur nicht gleichmäßig aus einem roten, einem grünen und einem blauen Subpixel zusammen. Stattdessen folgt auf jedes rote beziehungsweise blaue Subpixel ein kleineres grünes (RGBG). Durch die somit geringere (Sub-)Pixelzahl erscheint die Darstellung auf Geräten mit PenTile-Matrix etwas gröber als auf denen mit IPS-Paneln. Dadurch macht das Bild bei der Rift insgesamt einen etwas unschärferen Eindruck, die Kanten und Ränder von Objekten haben außerdem eine Art bunten Farbverlauf. Man muss aber betonen, dass die höhere Auflösung in Verbindung mit dem kleineren Display und die damit von 215 auf 388 ppi (Pixel per Inch) gestiegene Pixeldichte die Nachteile der PenTile-Matrix mehr als wett machen und das Bild bei der DK2 deutlich schärfer und klarer aussieht als noch bei der ersten Rift-Generation.

Wir haben unter anderem Half-Life 2 mit dem DK2 ausprobiert und waren besonders von den sehr realistischen 3D-Effekten beeindruckt. Wenn man am Anfang des Spiels das erste Mal aus dem Bahnhof von City 17 tritt und von den fliegenden Überwachungskameras mit einem Blitzlichtgewitter begrüßt wird, ertappt man sich des Öfferns dabei, wie man die Hand von der Maus nimmt und nach den lästigen Roboter-Paparazzi schlägt. Noch intensiver wird das Gefühl der Immersion, wenn wir Gordon Freeman nicht über Maus und Tastatur lenken, sondern Razers (drei Jahre alte und kaum noch erhältliche) Bewegungssteuerung »Hydra« nutzen, die ähnlich funktioniert wie Nintendos Wii-Controller. So können wir uns nicht nur über die Rift-Brille frei in der 3D-Welt umblicken, sondern auch das legendäre Brecheisen mit der entsprechenden Armbewegung schwingen, um Combine-Soldaten »schlafen« zu schicken. So eindrucksvoll Half-Life 2 mit dem DK2 aber auch aussieht, hier merkt man sowohl dem Spiel das Alter als auch der Rift die technischen Schwächen deutlich an. Selbst mit mehrfacher Kantenglättung fällt der Treppcheneffekt sehr stark aus und auch trotz des Full-HD-Displays der Rift wirkt das Bild äußerst pixelig – kaum verwunderlich, schließlich hängt der Bildschirm mit nur wenigen Zentimetern Abstand und den Lupenlinsen dazwischen vor unseren Augen. Die Display-Ränder beziehungsweise die Begrenzung des Bildes haben wir im Test trotz des geringen Abstands stark wahrgenommen, was die Immersion zusätzlich erschwerte.

Ebenfalls ein Problem: Allen Redakteuren, die die Rift zusammen mit Half-Life 2 ausprobiert haben, war nach dem Spielen mehr oder weniger stark schummerig bis übel. Die Änderungen gegenüber der ersten Rift-Generation wie die höhere Hertz-Zahl und der Low-Persistence-Modus verringern zwar die Gefahr, durch die Oculus-Brille seekrank zu werden, aber gerade in schnelleren Passagen des Spiels kommt das Gehirn nur schwer mit den widersprüchlichen Signalen von Augen und Körper zurecht, was den allermeisten auf den Magen schlägt. Keinerlei

Probleme mit der sogenannten »Motion Sickness« hatten wir im Test mit etwas gemächlicheren Titeln wie My Neighbour Totoro oder Titans of Space. Gerade in der Weltraum-Simulation konnten wir den Flug durchs All vorbei an den Planeten und Sternen ohne Magenkrämpfe genießen und im Vergleich zur ersten Oculus Rift zudem von den satteren Schwarz- und Kontrastwerten der DK2-Variante profitieren.

Spiele sind aber nicht der einzige Einsatzzweck, mit dem Oculus Rift DK2 können Sie auch 3D-Filme schauen. Besonders eindrucksvoll sind Videos, die speziell für die Rift konzipiert wurden. So hat sich ein Orthopäde zwei GoPro-Kameras auf den Kopf geschnallt und eine Hüft-Operation aus seiner Sicht und in 3D aufgezeichnet. Das Ergebnis ist aber nichts für schwache Nerven, schließlich sehen wir sowohl das OP-Besteck als auch den Patienten in (vermeintlich) echtem 3D, dazu verstärkt sich der räumliche Eindruck nochmals, wenn wir uns mit der Rift nach vorne lehnen und so direkt in den OP-Saal hinein ragen.

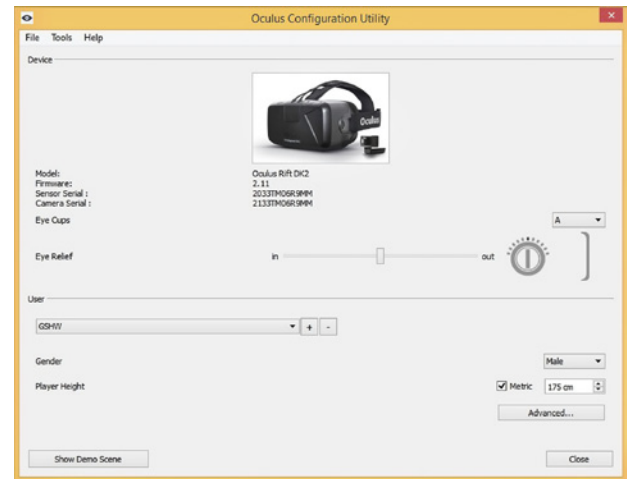
Erscheint frühestens 2015

Ein surreales Erlebnis verschafft uns die Anwendung »Riftmax«-Theater, in der wir durch ein virtuelles Kino laufen. Sobald wir einen der Kinosäle betreten, erscheint ein Menü und wir können uns entweder Filme aus einer Datenbank anschauen oder auf die Festplatte zugreifen und eigene Clips auf die Leinwand werfen lassen. Da die Projektoren in Riftmax sogar 3D-Filme abspielen, können wir uns innerhalb eines dreidimensionalen, virtuellen Kinos einen 3D-Film anschauen – Inception lässt grüßen!

Insgesamt gelingt es dem DK2 durch die technischen Verbesserungen, die Immersion gegenüber dem DK1 noch einmal deutlich zu verstärken, einige Wermutstropfen bleiben aber bestehen. Zum einen das immer

noch deutlich wahrnehmbare Pixelraster, andererseits erschweren auch die sichtbaren Ränder des Displays das völlige Eintauchen in die virtuelle Welt merklich. Luft nach oben bleibt außerdem bei der Software und der Menge an kompatiblen Spielen und Anwendungen. Es bringen zwar immer mehr Entwickler entsprechende Angebote auf den Markt, allerdings unterhalten die Experimente meist nur für kurze Zeit, zudem klappt das direkte Ansteuern der Rift über den neuen »Direct Mode« oft nicht problemlos. Auch die »Motion Sickness« bleibt nach wie vor ein Problem, das je nach Spieler und Anwendung unterschiedlich stark ausfällt, Verbesserungspotenzial ist also noch in vielen Bereichen vorhanden.

All diese Kritikpunkte ändern aber nichts daran, dass es ein sehr beeindruckendes Erlebnis ist, mit der Rift in der virtuellen Realität zu verschwinden. Die wohl frühestens 2015 erscheinende Verkaufsversion wird außerdem gegenüber dem DK2 noch einmal deutlich verbessert sein, wie erste Erfahrungsberichte mit dem neuen Prototypen »Crescent Bay« zeigen, den Oculus Mitte September auf der »Connect«-Veranstaltung in Los Angeles vorgestellt hat. Er wird genau wie der auf der CES 2014 gezeigte »Crystal Cove«-Prototyp nicht käuflich erhältlich sein, technisch scheint er aber einen ähnlich großen Sprung zu machen wie das DK2 gegenüber dem DK1. Die Bildwiederholrate des neuesten Rift-Modells liegt bei 90 statt 75 Hertz, auch die Auflösung ist wohl deutlich gestiegen. Genaue Angaben macht Oculus dazu bislang zwar nicht und betont stattdessen immer wieder, das weniger die reine Display-Auflösung als vielmehr das Zusammenspiel von



Die Einrichtung erfolgt über ein überschaubares Konfigurationsprogramm, das seine Arbeit nicht immer reibungslos verrichtet.

Monitor und Linsen und die damit verbundene virtuelle Erfahrung zählt. Es ist allerdings sehr wahrscheinlich, dass die Auflösung zumindest wie bei Samsungs Galaxy Note 4 für die Gear-VR-Brille 2560x1440 Pixel beträgt, wodurch die Sichtbarkeit des Pixelrasters deutlich geringer werden sollte.

Weitere Neuerungen von Crescent Bay sind integrierte (und auf Wunsch abnehmbare) Kopfhörer, ein niedrigeres Gewicht sowie auch rückseitig angebrachte LEDs, durch die Kopfbewegungen in 360 Grad erfasst werden können. Oculus ruht sich also keineswegs auf dem bisherigen Erfolg aus und arbeitet ständig an der Rift weiter. Vor Mitte des nächsten Jahres wird es deshalb wohl kaum eine Endkundenversion geben, zumal eine Lösung der durch die Steuerung per Maus und Tastatur oder Gamepad relativ stark durchbrochenen Immersion noch nicht in Sicht ist. Aber auch daran arbeitet Oculus laut eigenen Angaben, und mit Facebook im Rücken dürften die finanziellen Mittel nicht allzu schnell zur Neige gehen. Bleibt zu hoffen, dass Facebook den Oculus-Gründer Palmer Luckey und sein stetig wachsendes Team weiter in Ruhe seine Arbeit machen lässt – und dass die Rift nächstes Jahr endlich fertig wird. **JP / NR**



Dem DK2 liegen nur Ersatzlinsen für Kurzsichtige bei, Linsen für Weitsichtige, wie es sie beim DK1 noch gab, werden nicht mitgeliefert.



Auf einem sehr guten Weg

Jan Purucker
Redakteur Hardware
jan@gamestar.de

Mich hat Oculus Rift bereits in der ersten Development-Kit-Version schwer beeindruckt, mit der zweiten Generation wird das Mittendringefühl in Spielen und virtuellen Welten nochmals spürbar verbessert. Besonders der neue Positionstracker erweitert die Rift sinnvoll um eine zusätzliche Bewegungsebene, aber auch die höhere Auflösung, Framerate und die dank des OLED-Bildschirms satteren Farben gefallen mir. Probleme gibt es natürlich immer noch, aber der »Crescent Bay«-Prototyp zeigt ja deutlich, dass Oculus auf dem besten Weg ist, diese zu lösen oder zumindest deutlich abzumildern.

Nvidias GeForce GTX 970 belegt gleich die ersten vier Plätze in der Liste der Grafikkarten ab 250 Euro und deklassiert die älteren Geforce- und Radeon-Modelle. Die GTX 980 gibt es bislang nur als Referenz-Design, daher befindet sie sich (noch) nicht in der Liste.

Legende

- NEU** Markiert Neuzugänge.
- UPDATE** Kennzeichnet Preis- oder Wertungsänderungen mittels ▼ und ▲.
- PREISTIPP** Produkte mit besonders gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.
- KAUFTIPP** Redaktionsempfehlungen für Produkte ohne vollständige Liste.
- 1 2** Zeigt Platzierungsänderungen im Vergleich zum Vormonat an.
- bit.ly** Über die bit.ly-Links kommen Sie direkt zum Preisvergleich des Produkts auf GameStar.de

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Bestenlisten unter GameStar.de/hardware/bestenlisten

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC



750-Euro-PC



1.000-Euro-PC

Preise	
Prozessor Sockel AM3+	
AMD FX 6300 Boxed	90 €
Prozessorkühler	
Arctic Cooling Freezer A11	20 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G43	60 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
G.Skill RipJawsX 4,0 GB DDR3 Kit	40 €
Grafikkarte	UPDATE
HIS R9 270X Mini IceQ X ² 2,0 GByte	160 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSBO	15 €
Gehäuse	
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8 400 Watt	50 €
GESAMTPREIS	525 €
Schnelle SSD	+60 €
OCZ Vertex 460 SSD 120 GB	60 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut

Preise	
Prozessor Sockel 1150	
Intel Core i5 4590 Boxed	170 €
Prozessorkühler	
Alpenföhn Brocken ECO	30 €
Mainboard Sockel 1150	
Asus H97 Plus	85 €
Arbeitsspeicher	
Crucial Ballistix Sp. XT 8,0 GB DDR3 Kit	65 €
Grafikkarte	
MSI R9 280 Gaming 3,0 GByte	185 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	UPDATE
OCZ Vertex 460 120 GByte	60 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSBO	15 €
Gehäuse	
In Win G7	60 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt	60 €
GESAMTPREIS	780 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Blu-ray-Brenner	+70 €
LG BH16NS40	70 €

**Fazit Schneller Spielerechner mit über-
ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis,
mit dem Sie bestens gewappnet sind
für aktuelle und zukünftige Spiele.**

Preis/Leistung Sehr gut

Preise	
Prozessor Sockel 1150	UPDATE
Intel Core i5 4690K	200 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen Max	40 €
Mainboard Sockel 1150	UPDATE
Gigabyte H97 D3H	90 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Crucial Ballistix Sp. XT 8,0 GB DDR3 Kit	65 €
Grafikkarte	UPDATE
XFX Radeon R9 280X DDissipation	225 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Z	80 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	
Crucial MX100 SSD 256 GByte	95 €
DVD-Brenner	
LG GH24 NSBO	15 €
Gehäuse	
NZXT Phantom 240	80 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 530 Watt	70 €
GESAMTPREIS	1.005 €
Schnellere Grafikkarte	+135 €
MSI GTX 970 Gaming 4G	360 €
Übertakter-Mainboard	+50 €
ASRock Fatal1ty 297	115 €

**Fazit Sehr schneller Rechner mit sehr
gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr
Geld müssen auch anspruchsvolle
Spieler nicht investieren.**

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten

GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

- MSI R9 280 Gaming** **PREISTIPP**
► 81 ► 185 € ► 07/14 ► bit.ly/1li2nd4
schnell, stets leise / Radeon R9 280 / 3,0 GByte
- HIS Radeon R9 280 IceQ X²**
► 81 ► 190 € ► 08/14 ► bit.ly/1n6RsF6
schnell, stets leise / Radeon R9 280 / 3,0 GByte
- Sapphire R9 285 Dual-X OC**
► 81 ► 225 € ► online ► bit.ly/ZgFqzs
schnell, leicht hörbar / Radeon R9 285 / 3,0 GByte
- XFx R9 280X DD Black Ed.** **UPDATE**
► 80 ▼ 220 € ► 03/14 ► bit.ly/1lICub2
sehr schnell, hörbar / Radeon R9 280X / 3,0 GByte
- MSI GF GTX 760 Twin Frozr Gaming** **UPDATE**
► 79 ▼ 200 € ► 11/13 ► bit.ly/17tcqE4
sehr schnell, extrem leise / Geforce GTX 760 / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

- Gainward GTX 760 Phantom** **UPDATE**
► 79 ▼ 200 € ► 11/13 ► bit.ly/14lYVCh
sehr schnell, leise / Geforce GTX 760 / 2,0 GByte
- Gigabyte R9 280 Windforce 3x OC** **UPDATE**
► 78 ▼ 185 € ► 08/14 ► bit.ly/1julvVw
schnell, deutlich hörbar / Radeon R9 280 / 3,0 GByte
- Club3D R9 280 Royal King** **UPDATE**
► 78 ▼ 190 € ► 08/14 ► bit.ly/1me67Zh
schnell, leicht hörbar / Radeon R9 280 / 3,0 GByte
- Palit Geforce GTX 760 Jetstream** **UPDATE**
► 77 ▼ 190 € ► 11/13 ► bit.ly/11Q0Sr02
sehr schnell, leise / Geforce GTX 760 / 2,0 GByte
- Asus GTX 760 DirectCU II OC** **UPDATE**
► 76 ▼ 200 € ► 11/13 ► bit.ly/1e6m2K7
sehr schnell, leise / Geforce GTX 760 / 2,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

- MSI GTX 970 Gaming 4G** **NEU**
► 95 ► 360 € ► 11/14 ► bit.ly/1rsGTSq
sehr schnell, extrem leise / Geforce GTX 970 / 4,0 GByte
- Gigabyte GTX 970 G1 Gaming** **NEU**
► 94 ► 360 € ► 11/14 ► bit.ly/1wzNLbK
sehr schnell, sehr leise / Geforce GTX 970 / 4,0 GByte
- Palit GTX 970 Jetstream** **PREISTIPP NEU**
► 93 ► 330 € ► 11/14 ► bit.ly/1sCtvHx
sehr schnell, sehr leise / Geforce GTX 970 / 4,0 GByte
- Gainward GTX 970 Phantom** **NEU**
► 92 ► 350 € ► 11/14 ► bit.ly/1sGyl7E
sehr schnell, sehr leise / Geforce GTX 970 / 4,0 GByte
- Zotac GTX 780 Ti AMP!** **UPDATE**
► 92 ▼ 450 € ► 03/14 ► bit.ly/1topoclc
extrem schnell, hörbar / Geforce GTX 780 Ti / 3,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

- MSI GTX 780 Twin Frozr Gaming** **UPDATE**
► 90 ▼ 335 € ► 03/14 ► bit.ly/1gyzILQ
extrem schnell, sehr leise / Geforce GTX 780 / 3,0 GByte
- Sapphire R9 290X Tri-X OC** **UPDATE**
► 89 ▼ 340 € ► 03/14 ► bit.ly/1nvN91k
extrem schnell, leise / Radeon R9 290X / 4,0 GByte
- Palit GTX 780 Ti Jetstream** **UPDATE**
► 89 ▼ 470 € ► 08/12 ► bit.ly/1brlsGf
extrem schnell, hörbar / Geforce GTX 780 Ti / 3,0 GByte
- Asus R9 290 DirectCU II OC** **UPDATE**
► 87 ▼ 315 € ► 03/14 ► bit.ly/1gyAfgQ
sehr schnell, leicht hörbar / Radeon R9 290 / 4,0 GByte
- Asus GTX 770 DirectCU II OC** **UPDATE**
► 85 ▼ 255 € ► 08/14 ► bit.ly/1oEpMD8
sehr schnell, stets sehr leise / Geforce GTX 770 / 2,0 GByte

Monitore**TFTs bis 24 Zoll**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ GL2450HT
 ►82 ►145 € ►11/12 ►bit.ly/14BUt8v
 voll spieleauglich, 1920x1080, schnell, höhenverstellbar, 24 Zoll TN

2 Acer G246HLBbid **PREISTIPP**
 ►80 ►135 € ►11/12 ►bit.ly/1czgyql
 voll spieleauglich, 1920x1080, hoher Kontrast, 24 Zoll TN

3 BenQ RL2455HM
 ►79 ►155 € ►12/13 ►bit.ly/17NoAEI
 voll spieleauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

4 Asus VK248H **UPDATE**
 ►76 ►170 € ►online ►bit.ly/14rCFKo
 voll spieleauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

5 Asus VE248H **UPDATE**
 ►74 ►155 € ►online ►bit.ly/1ciVC70
 spieleauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

120/144-Hz-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ XL2420T **PREISTIPP** **UPDATE**
 ►95 ►320 € ►online ►bit.ly/14rBVVJ
 voll spieleauglich, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 24 Zoll TN

2 BenQ XL2720T **UPDATE**
 ►95 ►400 € ►07/13 ►bit.ly/178OuLW
 voll spieleauglich, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 27 Zoll TN

3 Eizo Foris FG2421 **UPDATE**
 ►95 ►400 € ►12/13 ►bit.ly/1Xl4m8
 voll spieleauglich, 1920x1080, 144 Hz, extrem schnell, 24 Zoll VA

4 Asus VG248QE
 ►89 ►280 € ►07/13 ►bit.ly/1cPXkvj
 voll spieleauglich, 1920x1080, 144 Hz, sehr schnell, 24 Zoll TN

5 Philips 242G5DJEB
 ►89 ►260 € ►12/13 ►bit.ly/1Cy6QJ
 voll spieleauglich, 144 Hz, sehr schnell, 24 Zoll TN

SSDs**2,5 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung SSD 850 Pro 256 GBYTE
 ►94 ►160 € ►09/14 ►bit.ly/XWcWdF
 SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MEX

2 Samsung SSD 840 Pro 256 GBYTE
 ►91 ►140 € ►04/14 ►bit.ly/15VogWV
 SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MDX

3 Plextor M6e 256 GBYTE
 ►91 ►180 € ►04/14 ►bit.ly/18g6RYY
 PCI Express x2, Wartungs-Tool, Marvell 88SS9183

4 OCZ Vector 150 240 GBYTE
 ►89 ►135 € ►04/14 ►bit.ly/1gdByiV
 SATA3, 3,5-Zoll-Rahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Indilinx Barefoot 3 M10

5 Samsung SSD 840 Evo 250 GB **PREISTIPP**
 ►88 ►105 € ►04/14 ►bit.ly/18g6RYY
 SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MEX

Notebooks**BIS 17 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 MSI GT70H
 ►88 ►1.400 € ►online ►bit.ly/1bhqFgw
 extrem schnell, laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

2 Asus G750JW
 ►84 ►1.400 € ►online ►bit.ly/19liHer
 flotte Hardware, relativ leise in Spielen, 17,3 Zoll Full HD

3 Gigabyte P34G **PREISTIPP**
 ►81 ►1.300 € ►online ►bit.ly/1cCplyu
 flotte Grafik, schnelle CPU, leicht, laut in Spielen, 14 Zoll Full HD

4 MSI GX70H
 ►80 ►1.200 € ►online ►bit.ly/18wbDE4
 schnelle Grafik, lahme CPU, viel Ausstattung, 17,3 Zoll Full HD

5 Alienware 14
 ►79 ►1.300 € ►online ►bit.ly/1kswni6
 flotte Hardware, laut in Spielen, 14 Zoll (1366x768 oder 1920x1080)

Eingabegeräte**MÄUSE BIS 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Roccatt Kova[+]
 ►92 ►45 € ►online ►bit.ly/19RMc1k
 sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

2 Roccatt Savu
 ►92 ►45 € ►online ►bit.ly/17bUzQi
 viele Funktionen, interner Speicher, nur für rechte Hände

3 Gigabyte M8000X
 ►91 ►40 € ►online ►bit.ly/1cj2fhr
 sehr präzise, interner Speicher, nur für rechte Hände

4 Sharkoon Drakonia Black **PREISTIPP**
 ►90 ►30 € ►online ►bit.ly/1kowZbD
 präziser Laser, Gewichte, Makros, nur für rechte Hände

5 Logitech G402 Hyperion Fury
 ►90 ►50 € ►online ►bit.ly/1tw4pYd
 viele Funktionen, interner Speicher, nur für rechte Hände

**MÄUSE AB 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Steelseries Sensei
 ►96 ►85 € ►online ►bit.ly/16zrv10
 extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile

2 Logitech G502 **PREISTIPP**
 ►95 ►65 € ►online ►bit.ly/1SPVW5L
 extrem präzise, optischer Sensor mit 12.000 dpi, nur für rechte Hände

3 Roccatt Kone XTD
 ►95 ►85 € ►online ►bit.ly/1cznvwE
 extrem präzise, gute Ausstattung, nur für rechte Hände

4 Roccatt Tyon **NEU**
 ►95 ►100 € ►online ►bit.ly/1sMFRND
 extrem präzise, analoger Schubregler, nur für rechte Hände

5 Logitech G600 MMO **UPDATE**
 ►94 ►60 € ►online ►bit.ly/11R1MFp
 extrem präzise, viele Tasten, gut verarbeitet, nur für rechte Hände

TASTATUREN BIS 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Microsoft Sidewinder X4
 ►83 ►45 € ►04/10 ►bit.ly/15VCi94
 präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Roccatt Arvo **PREISTIPP**
 ►80 ►50 € ►03/10 ►bit.ly/17bZrF7
 kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

3 Cherry G80-3000 LPCDE-2
 ►68 ►50 € ►online ►bit.ly/14C00vQ
 günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

4 Sharkoon Skiller **UPDATE**
 ►66 ►15 € ►online ►bit.ly/19RQgP9
 solide Tastatur mit guter Ausstattung, mäßige Verarbeitung

5 Gigabyte Aivia K8100
 ►65 ►40 € ►online ►bit.ly/13Ls5hL
 solide Tastatur mit ordentlicher Ausstattung, USB-Hub

TASTATUREN AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G710+
 ►92 ►130 € ►online ►bit.ly/1bhyDGe
 Top-Verarbeitung, mechanisch, gute Ausstattung, Makros

2 Gigabyte Aivia Osmium **PREISTIPP**
 ►91 ►100 € ►online ►bit.ly/1mH0CqQ
 sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, variable Beleuchtung

3 Roccatt Ryos MK Pro
 ►91 ►170 € ►online ►bit.ly/1H0yhog
 sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, variable Beleuchtung

4 Razer Black Widow Ultimate 2014
 ►89 ►140 € ►online ►bit.ly/1k0FONZ
 sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

5 Coolermaster CM Storm Trigger
 ►88 ►110 € ►online ►bit.ly/19R8dF
 sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

Sound**SURROUND-SETS**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Teufel Motiv 5
 ►94 ►430 € ►05/10 ► -
 perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel

2 Edifier S550 **UPDATE**
 ►93 ►430 € ►03/10 ►bit.ly/14rH0Ny
 toller Klang, sehr gepflegt, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

3 Teufel Concept E **UPDATE**
 ►92 ►400 € ►online ► -
 guter Klang, viele Anschlüsse, Digital Dekoder

4 Teufel Concept E 400
 ►90 ►400 € ►online ► -
 toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

5 Logitech Z906 **UPDATE**
 ►86 ►280 € ►online ►bit.ly/15TBu68
 toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sennheiser PC 360
 ►92 ►170 € ►online ►bit.ly/15VrVGr
 sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise

2 Sennheiser PC 350 **PREISTIPP**
 ►91 ►150 € ►online ►bit.ly/14rHJ1t
 komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise

3 Beyerdynamic MMX 300
 ►91 ►260 € ►online ►bit.ly/197J03C
 extrem präziser, druckvoller Klang, robust, optionale USB-Soundkarte

4 Logitech G930 **UPDATE**
 ►90 ►130 € ►10/11 ►bit.ly/13LmxJs
 sehr präziser Raumklang, kabellos, Dolby Headphone, USB-Soundkarte

5 Razer Megalodon 7.1 **UPDATE**
 ►90 ►130 € ►online ►bit.ly/16Eviju
 komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe, USB-Soundkarte

GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP **Microsoft Xbox 360 Wireless**
 ►89 ►35 € ►04/07 ►bit.ly/15TMosF
 präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, kabellos

PREISTIPP **Microsoft Xbox 360 Controller**
 ►87 ►30 € ►02/07 ►bit.ly/14rUZ64
 präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, Kabel

LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP **Fanatec F.M. CSR Wheel**
 ►93 ►200 € ►07/12 ► -
 extrem präzise, knackiges Force Feedback, tolle Verarbeitung

PREISTIPP **Logitech Driving Force GT**
 ►84 ►130 € ►08/10 ►bit.ly/16zvvTk
 präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP **Creative Soundblaster Z**
 ►89 ►65 € ►online ►bit.ly/13on23b
 sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

PREISTIPP **Creative SB Recon 3D Bulk**
 ►84 ►50 € ►08/12 ►bit.ly/14rlmYK
 toller Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version

JOYSTICKS

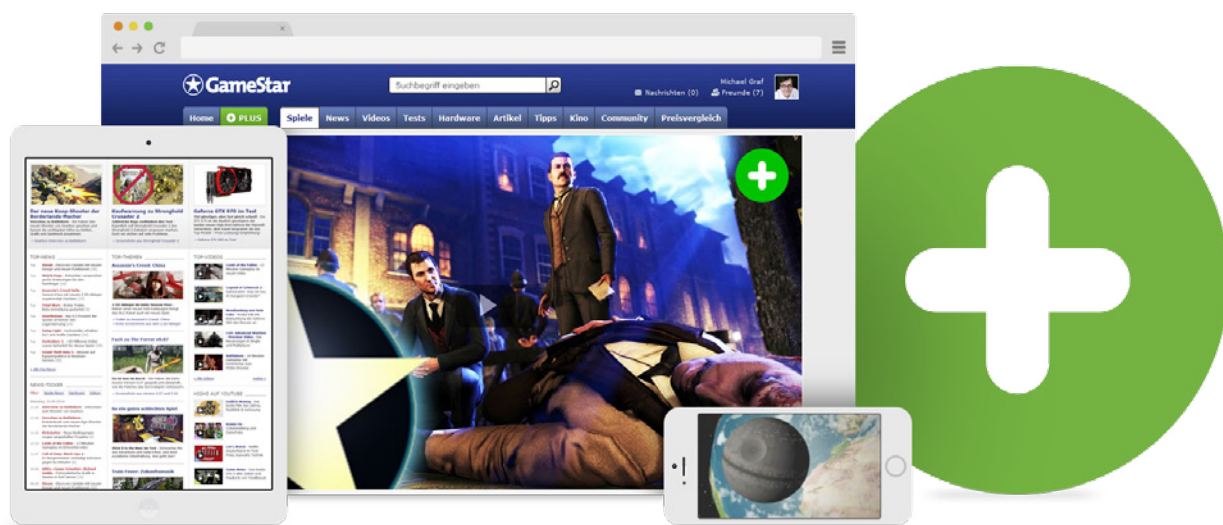
► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP **Logitech Freedom 2.4**
 ►86 ►105 € ►02/07 ►bit.ly/1bhCXp6
 sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

PREISTIPP **Thrustmaster Flightstick X**
 ►73 ►25 € ►02/08 ►bit.ly/135GBIP
 solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe

Die besten Spiele-Videos und GameStar TV exklusiv

Mit einer GameStar Plus-Mitgliedschaft für GameStar.de bekommen Sie einfach mehr: Zweimal pro Woche spielen wir exklusiv in GameStar TV die neuesten Blockbuster und analysieren die aktuellsten Trends. Dazu sehen Sie alle Videos ohne Werbeunterbrechung.



SCHON AB 1,99 € IM MONAT HEFT-ABONNENTEN SPAREN BIS ZU 57 %!

Strategie-Hit von Gamesrocket.de

Nur noch bis Ende Oktober 2014 gibt's die Gratis-Vollversion Warlock: Master of the Arcane vom deutschen Spiele-Shop Gamesrocket.de.



**GAMES
ROCKET**

Spiele digital kaufen, ohne DRM
oder für Steam, Origin & Co.

Sicher einkaufen
mit Käuferschutz.



Fair Play ohne Banner-Werbung

Auf GameStar.de, GamePro.de und in beiden Apps surfen Sie mit GameStar Plus fair ohne Banner, Overlays, Pop-Ups oder Werbespots vor Videos.

Bevorzugter Zugriff auf **Betakeys**

Mit einer GameStar Plus-Mitgliedschaft haben Sie wegen eines speziell reservierten Kontingents deutlich höhere Gewinnchancen, bei der nächsten Beta dabei zu sein.

Heftarchiv **50 % preiswerter**

Heft-Abonnenten bekommen das neue Heft noch vor dem Kiosktermin und unser komplettes Heft- und Videoarchiv für nur 0,99 € statt 1,99 € Aufpreis pro Monat.

Jetzt Plus-Mitglied werden:

www.gamestar.de/plus



Horny

Nach dem grauenhaften Free2Play-Ableger von Dungeon Keeper hat sich der gehörnte Sensenmann geschworen, nie wieder einen Keller zu betreten. Mehr noch, er möchte Untergeschosse allgemein überflüssig machen – und wie ginge das besser als durch den Bau von Hochhäusern? Die Folterkammer für EA-Chefs ist schon eingeplant.

Shodan

Der System Shock-Supercomputer ist böse, hasst Menschen und kennt sich mit Technik aus – der ideale Kandidat für den Telefon-Support von Windows 8: »Schau dich an, User, eine erbärmliche Kreatur aus Fleisch und Knochen, die keuchend und schwitzend durch meine Kacheln klickt. Wie kannst du ein perfektes, unsterbliches Betriebssystem herausfordern?«

Cate Archer

Nach No One Lives Forever 2 setzte sich die ehemalige Geheimagentin und Stilikone zur Ruhe. Heute ist sie Hausfrau und Mutter, gemeinsam mit ihrem Mann Ronny und den vier Kindern lebt sie in Jena-Paradies. Zuletzt nahm sie an einer Promiausgabe der Sendung »Frauentausch« teil, weil sie hoffte, mit Lara Croft tauschen und einen coolen Reboot zu bekommen. Sie tauschte stattdessen mit Cindy aus Marzahn, musste dafür aber immerhin ihre Klamotten nicht wechseln.



Duke Nukem

Weil ihm als Ausrufer der englischen Königin ein peinlicher Fehler unterlief (»Hail to the King, Baby ... ach, Mist.«), heuerte der Blondschofp übergangsweise als wissenschaftlicher Mitarbeiter bei Anita Sarkeesian an. Mit Sexismus in Spielen kennt sich schließlich niemand besser aus als er. Wobei es in Duke Nukem natürlich gar keinen Sexismus gibt. Sein Motto »Shake it, baby!« deutet der Duke als Apell gegen grassierende Konsumlethargie, der Spruch »You must be 18 or older to ride!« dient dem Schutz Minderjähriger.



Cutter Slade

Neben seiner Arbeit als Synchronsprecher von Bruce Willis verdingt sich der ehemalige Outcast-Held als Fremdsprachenkorrespondent für den TV-Sender Vox(el). Denn wer erst mal das Kauderwelsch der Talaner gelernt hat (»Ma gwoota Cutter!«), kuschelt auch nicht vor Nuschelschäfern aus Lampukistan.



Avatar

Nach seinem letzten Abenteuer reiste der Ultima-Held jahrelang durch Britannien und suchte einen gewissen »Lord British«. Blöd nur, dass der eigentlich in Texas wohnt. Also ergatterte der Avatar einen neuen Job – als Papst! Was sollte ein Verteidiger der acht Tugenden denn sonst tun? Als erste Amtshandlung exkommunizierte er Electronic Arts, außerdem weigert er sich nachtragenderweise, der britischen Tageszeitung The Guardian Interviews zu geben.



Heldenhafte Nebenjobs

Weil Fortsetzungen ihrer Serien nicht in Sicht sind, müssen sich diese arbeitslosen Spielecharaktere mit Zweitberufen durchschlagen. Von Michael Graf



Agent 47

Von einem früheren Auftrag hatte der Killer-Kojak noch eine Paketboten-Uniform übrig. Die Blutflecken waren schnell rausgewaschen, sodass dem neuen Nebenjob nichts mehr im Wege stand. Toller Service: Wenn niemand die Tür aufmacht, wirft 47 keinen Zettel in den Briefkasten, sondern kommt einfach durchs Fenster rein. Allerdings sollte man darauf verzichten, beim Paketdienst einen »Wunschnachbarn« anzugeben, das könnte als Auftrag missverstanden werden. Und dann wundern sich wieder alle, wenn Herr Krawuttke aus dem Erdgeschoss in der Kühltruhe liegt.

Sam Fisher

Nachdem der NSA-Agent monatelang das Handy von Jennifer Lawrence abgehört und Nacktfotos von Angela Merkel aus der Cloud gezogen hat, bemerkte er seinen Irrtum und schulte zum Rieseleiter um. Nun führt der Splinter Cell-Klettermaxe Touristengruppen durch die schönsten Lüftungsschächte von Paris. Außerdem besucht er mit ihnen den Louvre – nachts und durch die Dachluke, tagsüber ist die Schlange vor der Mona Lisa viel zu lang. Schade nur, dass man Leonardos Lächelbraut auch nachts nicht sieht, weil Sam alle Lichter ausschießt. Zurück im Hotel würgt er jeden seiner Schützlinge von hinten in einen erholsamen Schlaf.



Christopher Blair

Sein Aushilfsjob im Tierheim bringt dem Wing Commander-Veteran nur Ärger ein. Mit Hunden kommt er ja halbwegs klar, doch bei Katzen sieht Blair rot, schreit »Stirb, Fellball!« und stürzt sich auf die Stubentiger. »Das ist für Angel! Und das für die Tiger's Claw! Und das dafür, dass ihr im vierten und fünften Teil nicht mitspielen musstet!«, entfährt ihm, als er erfolglos versucht, einen gähnenden Kathäuserkater mit einem Wollknäuel zu füsiliieren. Nach seiner Kündigung ist er bei einem Beschäftigungsprojekt für Science-Fiction-Rentner untergekommen. Es heißt »Star Wars« oder so.

Kane

Kane hat stets davon geträumt, die Menschheit zu »reinigen«. Also heuerte der ehemalige Sektenführer aus Command & Conquer als Maskottchen bei einem Putzmittelhersteller an – der seine Marke für den Erlösungsfantasten nur minimal abändern muss.



Guybrush Threepwood

Guybrush wollte ja schon immer ein mächtiger Pirat werden und hat dank der »Kreativpause« von Monkey Island nun endlich die Zeit dafür. Und wo wird man heutzutage Pirat? Natürlich am Horn von Afrika! Als dort jemand mit der AK-47 auf ihn zielte, rief Guybrush geistesgegenwärtig: »Du kämpfst wie eine Kuh!« Die Schusswunde heilte zum Glück schnell. Auch sein Vorschlag, auf Kapferfahrt lustige Liedchen zu schmettern und für einen standesgemäßen Look erst mal einen Augenklappen- und Papageienfrachter aufzubringen, stieß auf wenig Zustimmung. Vielleicht heitert ja ein Spuckwettbewerb die Kameraden auf?



Die GameStar-Ausgabe 12/2014 erscheint am 26.11.2014



1 Call of Duty: Advanced Warfare **Test**
Ein neues Studio, mehr Entwicklungszeit und Kevin Spacey. Reicht das zum Shooter-Hit?

2 Dragon Age: Inquisition **Test**
Wir klären, ob Bioware zu alter Stärke findet und die Schwächen des Vorgängers ausbügelt.

3 Far Cry 4 **Test**
Ist die Ballerei ein Gipfelstürmer oder nur ein lauer Aufguss im Himalaya-Gebirge? Unser Test gibt die Antwort.

4 Die beste Spiele-Hardware für's Geld **Hardware**
Wir stellen die besten PC-Komponenten quer durch alle Kategorien für jeden Geldbeutel vor.

IMPRESSUM

Gründer Patrick J. McGovern (1937 – 2014)

Verlag IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de

Chefredakteur Jochen Gebauer (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Gesamtanzeigenleiter Ralf Sattelberger (verantwortlich)
Tel.: 089 / 360 86-730
E-Mail: rsattelberger@idg.de

Druck und Beilagen Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH, Megapac
Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA.
Vorstand: York von Heimbürg, Keith Arnot, David Hill
Aufsichtsratsvorsitzender: Walter Boyd

REDAKTION

Redaktion GameStar Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 360 86-660, E-Mail: brief@gamestar.de

Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung Frank Maier
Associate Publisher Ralf Sattelberger
Director Brand Strategy René Heuser
Chefredakteur Jochen Gebauer (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Chefredaktion Michael Graf, Heiko Klinge, Markus Schwerdtel
Senior Project Manager Yassin Chakhchoukh

Online Dmitry Halley, Florian Heider, Florian Klein, Andre Peschke, Jan Purrucker, Nils Raettig, Christopher Reimers, Johannes Rohe, Kai Schmidt, Petra Schmitz, Sebastian Stange, Tobias Veltin, Thomas Wittulski, Mirco Kämpfer, Markus Lindner
Director Business Development Philipp Elsnar, Daniel Feith, Martin Le, Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Stephanie Schlottag, Stefan Seile, Benjamin Wojkukva
Director Content Services Daniel Visarius
Medien-Produktion Michael Trier
Layout und Design Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler, Maria Le
Redaktionsassistent Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner
Lektorat Isa Stamp
Freie Mitarbeiter Anita Thiel
Anita Blockinger, Jan Bojaryn, Kosta Christinakis, Martin Deppe, Ann-Kathrin-Kuhls, Uwe Miethe, Maurice Weber
Leitung CRM und Marketing Matthias Weber (-154)
Fotos Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de, www.defenceimagery.mod.uk

Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Vervielfältigung und Verbreitung, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlags unzulässig.
Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenskanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger

GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711/72 52 -275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamestar.de

Jahresbezugpreise XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70,
IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF

Vertrieb Handelsauflage MVZ GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mvz.de Web: www.mvz.de

ISSN-Nummern DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar Ansprechpartner Anschrift der Redaktion
Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Daniel Schellmann (-581), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Eike-Bodo Benkert (-607), Pia Aschenbrenner (-655), Maria Frank (-691), Daniela Kretschek (-451) Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer), Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)

IDG Global Solutions für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschlager (ltd.) (-116)
Anzeigenpreise Es gilt stets die Preislise unter www.idg-eas.de
Zahlungsmöglichkeiten Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10,
IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDE33XXX

Erfüllungsort, Gerichtsstand München
Online-Reichweite (IVW 06/2014) 81.382.793 Page Impressions, 16.930.864 Visits
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin



GameStar gibt's auch für unterwegs:



Aktuelle News und Screenshots auf iPhone und Android

Mobil informiert: GameStar als Gratis-App!

Komplettes Heft interaktiv auf dem Tablet-PC lesen

GameStar-Ausgaben für je 4,49 Euro!



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem:



www.gamepro.de



www.computerwoche.de



www.makinggames.de



www.sims-magazin.de



www.pcwelt.de



www.androidwelt.de



www.macwelt.de



www.iphonewelt.de



www.ipadwelt.de

COMPANY OF HEROES 2

ARDENNES ★ ASSAULT



ERKÄMPFE DIR DEN WEG ZUM RUHM
18. NOVEMBER 2014

JETZT VORBESTELLEN UND DAS SPIEL MIT DER FOX
KOMPANIE AUS EINER VÖLLIG NEUEN PERSPEKTIVE ERLEBEN.



YouTube /COHOFFICIAL

f /COMPANYOFHEROES

Twitter /COMPANYHEROES

WWW.COMPANYOFHEROES.COM



© SEGA. Developed by Relic Entertainment. SEGA, the SEGA logo, Relic Entertainment and Company of Heroes are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

CALL OF DUTY®

ADVANCED WARFARE



JETZT VORBESTELLEN

04.11.14

XBOX ONE



CALLOFDUTY.COM

© 2014 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY und CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE sind Warenzeichen von Activision Publishing Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

**SLEDGEHAMMER
GAMES**

ACTIVISION®

XBOX ONE

XBOX 360